电脑应用和娱乐的第一选择

总第141期



大众软件 04

Popsoft

2003年 半月刊

WWW.POPSOFT.COM



明基Joybook 8000笔记本

作为明基进入笔记本市场的旗帜，Joybook 8000充分反映了厂商立足个性，追求数码时尚的产品设计思想。

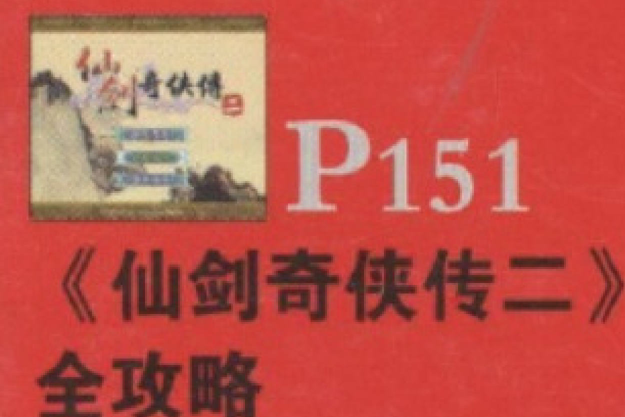
世界IT公司中国人才争夺战

随着全球经济一体化的逐渐成形，世界各大企业开始了他们对于中国本地人才的争夺战。



中国游戏人物——姚壮宪

在游戏圈里采访得多了，渐渐发现，只有这个人，是许多读者真正愿意坐下来好好了解的中国游戏人。



《仙剑奇侠传二》全攻略

《仙剑奇侠传二》以“宽恕”为主题，继续延续八年前那一段凄美的爱恋故事。



ISSN 1007-0060



更强大游戏人工智能：

大多数网络游戏很难兼顾游戏智能性，所以看到的NPC和怪物都很弱智。这一点天骄做的很有个性，当怪物的血少到一定程度后就会逃跑，把玩家引到怪物更多的地方伏击玩家体验与高智商的NPC斗智斗勇，拟真惊心动魄的战斗。

完美的武器DIY系统：

《天骄》独到的打造系统允许玩家收集各种具有不同属性的原材料，打造出自己的梦幻装备，打造完成还可以为它命名！此外，在秦殇世界中很多优秀的武器都具有成长的潜质，可以根据使用者的特点发展出更强大的攻击效果。

5000年文化底蕴：

恢弘庞大的故事背景，古色古香的楼宇亭台，引人入胜的人文风貌，多达40万字NPC对话、物品描述资料，将带来与韩国潮流网络游戏截然不同的深刻感受。

丰富的角色体系：

玩家可以选择游侠、刺客（女性）、力士、术士、巫师（女性）五大职业，在选择的过程中，每种职业又可以选择无属性的人物和天生带有特殊属性的等三种特色绝然不同的职业，比如可以选择带有火属性的力士，这样天生就可以克制木属性的玩家，又会被水属性的玩家所克制，这样在帮会战和PK战大大增加变数，让游戏变得无比有趣。

目标软件公司表示将全力为广大玩家打造一个公平、稳定而合理的"秦殇世界"，24小时在线维护的专业游戏管理员以及亲切、热情的售后服务人员、坚持不懈地对外挂与作弊的严厉打击，一定会建立起健康绿色的网络游戏环境。

《天骄-秦殇世界》小资料：

《天骄-秦殇世界》官方网站：www.tjnet.com.cn

《天骄》公开测试日期：2003年1月15日

公开测试，所有玩家资料均会保留到游戏正式上市。您需要到www.tjnet.com.cn网站上激活您获得公开测试号码，并可以在网站上修改密码，免费下载完全版《天骄》客户端。

纵横《天骄》世界，迎娶POLO靓车

青岛天宏广告公司公司为《天骄》招募玩家代言人，你只要参加《天骄-秦殇世界》免费公开测试，就有机会受聘成为《天骄》的玩家代言人，并获得一部POLO轿车！

细则：

1 寻找幸运玩家

游戏过程中，你有可能拣到名叫"锦囊"的物品，使用后可能会得到系统奖励的道具或游戏物品，也有可能成为幸运玩家，系统将记录并给你明确的提示（1月15日～3月1日中，一共100名幸运玩家）。

2 加入幸运玩家列表

看到系统提示后你需要到天骄主页去激活你的身份，系统需要你提供准确详细的个人信息，48小时后如果仍然没有激活的话，你将丧失幸运玩家的身份。

3 抽选10名候选人

我们将在公开测试一个半月后举办首次《天骄》网友聚会，并从全国100名幸运玩家中公开抽选10名候选人。

4 抽选一名最终的"一代天骄"

幸运的10名"一代天骄"候选人将出席《天骄》的正式运营新闻发布会，在发布会上我们将抽出最终的获胜玩家一名，成为我们的《天骄》的玩家代言人，并得到一部polo轿车。没有胜出的候选人也将获得青岛天宏广告公司提供的时尚手机一部。

5 活动时间：

2003年1月15日到2003年3月1日

注：

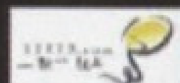
1 青岛天宏广告公司负责支付"细则3"玩家来北京的往返卧铺火车票，以及在北京住宿费；
2 本活动，青岛天宏广告公司将请公证处全程参与，并负责本次活动的全部费用；
3 本活动所支付的劳务费用均为税前，需要玩家自行支付个人所得税；
4 在测试期内作弊或利用程序的Bug非法获利的玩家，将无法成为幸运玩家；
5 玩家可以放弃成为《天骄》形象代言人权利，但不得转让此机会；
6 如果玩家删除获奖角色或者不能来北京参加抽奖，视同自动弃权；
7 青岛天宏广告公司、产品开发公司目标软件以及其他直接负责此活动的人员及其家属不得参加；
8 关于本协议详细内容，请参看www.tjnet.com.cn；
9 青岛天宏广告公司将对此活动全权负责；
天宏公司拥有最终解释权。

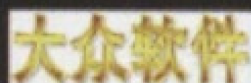
研发公司：目标软件（北京）有限公司 www.object.com.cn

运营公司：北京欢乐时代科技有限公司

活动举办公司：青岛天宏广告有限公司

总经销：晶合时代

媒体监督： 



客服电话：010-82845797、010-82845798、010-82845799

Lineage The Blood Pledge

天堂·火龍窟

1月8日起公开测试!

没有外挂 给你一个公平的天堂世界

完美的血盟系统 令你热血沸腾的攻城战

终极屠龙 让你挑战最顶级的BOSS

创造无限奇迹

缔造真正传奇

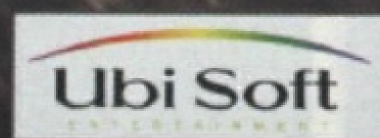
官方网站：http://www.lineage.com.cn





彩虹部队蓄势待发，神盾出击鬼神泣









三月全国首发

中国战队4月出征香港，角逐亚洲区总冠军！



爱国者宣言

中国战队4月出征香港，角逐亚洲区总冠军！

育碧软件将于2月在中国大陆地区举行《彩虹六号3》精英选拔赛，冠军战队将在4月出征香港参加亚太地区的总决赛。

凡有实力且有兴趣的4人战队均可通过网上注册及手机短信报名参加（只接受战队报名）。

详情请参阅《彩虹六号3：盾牌行动》官方网站 http://www.ubisoft.com.cn/product/ravenshield



育碧软件隆重推出游戏大作《彩虹六号3：盾牌行动》！

现在起发送短信RS至2211，体验精彩刺激手机游戏！

万元巨奖等你拿！

极具特色的混战系统

FULL 3D ONLINE GAME
WWW.CRONOUS.COM.CN

科洛斯圣域
CRONOUS

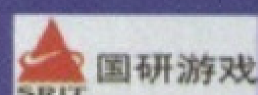
黑暗的魔影弥漫在科洛斯上空，到今天，历时三年，科洛斯已不复以往的恬静，风暴肆虐，魔兽横行，更可怕的是，人们开始相互争斗，鲜血染红了大地，烈火映红了天空……

为了解救人类，陆地的战士联合，圣战士相继出动；最强大的魔法师组织，卡努恩魔法师公会派出了自己的弟子；强大的野蛮人从世代不离的高山上走了下来；神秘的女战士也重现于世，以杀止杀，以血止血，陆地上空气中的血腥味，也好象更重了……

科洛斯白金包 9.9元

火爆热卖中

内含：正式版光盘+全彩说明书+38元一月帐号卡+300M暗黑魔影精美录像



北京国研网络数据科技有限公司
地址：北京市朝阳门内大街225号院（100010）
客户服务专线：010－65244896 85113490
客户服务邮件：help@urgame.com



总经销：北京晶合时代软件技术有限公司（100089）
地址：北京市海淀区小南庄怡秀园1号3层
销售热线：010－82634096/97

主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
名誉社长　张忠山
社　长　高庆生
副 社 长　刘贫和（常务）林菁
总　编　高庆生
副 总 编　裘聿纲

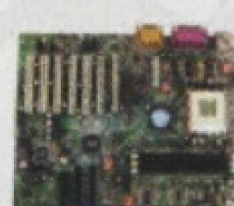
执行主编　Walker
副 主 编　王晨
编 辑 部　田震（主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 任然 余蕾
　　楼丽丽 答笛 杨立 谭湘源
首席记者　汪铁
专题记者　郭都 张宇 万楠方 李刚
美术总监　祁津忆
本期责编　杨文韬
电　话　010-88118588-1200
传　真　010-88135594
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京和平门邮局3056信箱
邮政编码　100051

广 告 部　李诚（主任）
　　李怀颖 霍虹 苏静 李友斌
电　话　010-88118588-8000
传　真　010-88135604
发 行 部　陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　话　010-88118588-1602
传　真　010-88135614

平面设计　林静 尚丽俐 张彦青
印　刷　深圳利丰雅高印刷有限公司
　　中国煤炭工业出版社印刷厂
　　中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号　ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　阅　全国各地邮局
读者服务部　晶合时代软件技术公司
　　张友利（总经理）
电　话　010-82634092
广告许可证　京崇工商广字第0036号
出版日期　2003年02月16日
零 售 价　人民币 6.80元
　　港　币 20.00元
　　美　元 4.95元
　　新加坡元 9.00元

新闻速递






新品初评

专栏评述

近几年来，随着全球经济一体化的逐渐成形，以及我国改革开放政策的逐级深入，中国在世界经济的浪潮中扮演着越来越重要的角色，不少跨国企业都将目光更多地投向了中国，纷纷加大投入，以至于有不少人认为目前中国比美国更富机会，由海外归来的学子比例也逐年递增。而世界各大企业，特别是近些年来发展飞速的IT证强，也开始了他们对于中国本地人才的争夺战。

实用软件

硬件评析

ATI RADEON系列的名称中并未明显表现出产品的换代，而且同一产品往往还有不同的命名方式，用户选购起来不免有些困惑。本文将带领大家了解目前比较复杂的ATI全系列产品线，并在选购显卡时得到有益的借鉴。

作为计算机产业的“芯”动力，CPU这颗小小的芯片诞生不过30余年，却引得无数英雄为之倾倒，演出了一幕幕悲欢离合、跌宕起伏的故事。在CPU将要从32位过渡到64位的前夕，让我们随着时间的脚步，回首那个日新月异的“芯”时代，感受它那特有的脉搏和“芯”跳。

网络时代

应用心得

问题交流 90

读编往来

游戏剧场




网络游戏
驭剑
会知交
最好交情见面礼
轩辕现世 演义人间真交情
绝世好剑问天下谁是英雄
【轩辕剑online正式面市】
www.joypark.com.cn
经销热线：010—82634096／97
网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
ENIX WEBSTAR NETWORK TECH(BEIJING)CO.,LTD.
DO MO
JoyCard
网络游戏
以剑会友 以情动人

CONTENTS 目录

2003年第04期 总第141期



大众硬件

电脑购买与应用的第一选择

大众硬件



邮发代号：2-



★CONVERSE

时尚剑客　刺杀一切平庸无趣

色彩，鲜明饱和的色彩，三位一体的色彩，在庸碌的街道，就喜欢闪出亮丽的光彩，刺痛平谈，让平淡的装束无地自容。



ONE STAR LEATHER 三剑客

中国人姚明

10分10个篮板，对于NBA的中锋来说意味着什么？
如果不是姚明，如果不是面对洛杉矶湖人队和大鲨鱼奥尼尔，那么这样的成绩一定会被认为是个失败，最多也只能成为一个平庸的记录而湮没在纷杂的历史里，就像茫茫大海中的一滴水珠，引不起人们的丝毫兴趣。
然而，休斯敦火箭队竟然胜了。

北京时间2003年1月18日，休斯敦康柏体育中心不仅给现场的近2万名观众带来了欢乐，也同样给大洋彼岸的亿万中国球迷以巨大的惊喜。这是因为在这块舞台上，有一个中国人在表演，他的名字叫姚明。在巨无霸洛杉矶湖人队狂风暴雨般的进攻中，火箭队经受住了巨大的考验，他们不仅没有垮掉，反而在加时赛结束时的记分牌上留下了“108:104，火箭队获胜”的字样。而就在加时赛的最后33.2秒，火箭队后卫弗朗西斯在奥尼尔、霍利和科比·布赖恩特的包围之中妙传姚明，后者在无人盯防的情况下将球重重地砸进湖人队的篮筐，为这场扣人心弦的比赛作出了完美的总结。
不可否认，狂砍44分的弗朗西斯才是这场比赛最耀眼的明星，31分13个篮板也让奥尼尔捍卫了自己的尊严，然而10分10个篮板还有奥尼尔，所有这些却一起让姚明成为了万众瞩目的焦点。也只有在这场比赛之后，姚明才能真正步入属于自己的NBA生涯。

我当然不是什么篮球专家，实际上我是一个不折不扣的外行，自然不可能对姚明的技术胡说八道些什么。不过姚明用自己在NBA赛场上的38场表演，向我证明了一个简单的道理：作为个体来说，中国人无论在哪些方面都不比别人逊色。NBA赛场，在我眼里曾经是那么神奇，在看到NBA之前，我从来没有想过玩篮球居然能够玩到那种地步，于是，NBA的球星们在我眼里就是神。在这里，最远的距离产生了最高的崇拜。
但是姚明不一样，我们可以说是眼看着他成长起来。我们看着他在CBA的赛场上成功失败，他就是我们中间的普通一员，我们熟悉他，就像我们熟悉大街上从我们身边走过的每一个人。现在，他用自己的行动，为我们弥合了曾经是那么遥远的距离。他的成功，让我也看到了自己的价值，这就是他对于我的意义。

从另一个方面来说，我们关注姚明，并不是因为他那4年1780万美元的巨额收入，尽管这笔钱足以使我们的舌头下降到地面的高度。我们关注姚明，是因为他让我们看到了一个开放的社会给这个社会里的所有人所带来的巨大机会，以及个人奋斗所具有的价值。一个人，一个只有22岁的中国人竟然能挣这么多钱，而且还是从老外兜里赚来的，这听起来实在是有些吓人。然而在21世纪的中国，它确实发生了。现在，你也可以想象这样的情景：一个普通的乡村孩子，不名一文，只是凭借自己的信心和勇气，便能够登堂入室，甚至走向世界舞台。这是一个有梦想就有可能的时代，这样的机会，降临在每个中国人的面前，会给这个国家带来怎样的力量，我实在不敢想象。

但是，没有人可以自然而然地成功，身高超过7英尺3英寸（2米23）的巨人姚明也不行。当人们为光环中的明星偶像欢呼的时候，总是倾向于忘记他们在闪光灯背后所付出的努力和汗水。我不知道面对142公斤重的奥尼尔是个什么情景，不过我猜想那一定不是个轻松的活计。现在的奥尼尔如日中天，然而当年当他初遇“大梦”奥拉朱旺的时候也不过只拿了区区12分而已。与最强者对抗，需要超凡的勇气，但是只有与最强者对抗，才能成为最强者。

从记事开始，就不断有人向我灌输着“中国人勤劳勇敢，是世界上最聪明的人”之类的观念。直到现在我才明白，原来我们并不生而比别人高贵，却也并不生而比别人低劣，大家其实都站在一条起跑线上。因此，如果你现在就告诉我姚明是NBA最伟大的中锋，或者什么“姚明改变了NBA”之类的蠢话，那我认为你一定是个白痴。在这一点上，姚明到目前为止还是最聪明的，他说：我靠力气吃饭，不过是一个蓝领而已。

呵呵，是啊，只要努力，蓝领一样能成功。

这段时间国内的网络游戏市场越发热闹，不但三大门户网站全部卷入，而且像联想、方正、清华同方这样的传统硬件厂商也都跃跃欲试，在此之外还有无数知名不知名的公司和产品在漩涡中沉浮，大家都抢着想在这个猛然出现的金矿里淘到属于自己的那桶金。这种情形总是让我想起互联网当年的热闹场面，不知道这是不是另一个美丽的泡泡。就在这个当口，坊间忽然传出上海盛大融资4000万美元的消息，同时陈天桥放出话来，希望年内在香港或NASDAQ上市。看来，盛大决心捍卫自己的领先地位，网络游戏市场的下一轮争夺一定会更加惨烈。
欲知后事如何，我与诸君共赏之。



walker@popsoft.com
完成于2003年01月29日14时58分

信息速递

■本刊记者 寂静的冰河

2002年软件政府采购计划顺利实施

2002年北京市市属党政机关软件政府采购工作近日全部结束。本次软件政府采购主要涉及操作系统、办公套件数据库、安全软件等，金山软件、中科红旗、无锡永中等国产软件厂商在采购中凭借自己的实力获得了比较好的定单。通过本次采购，北京市完成了市属党政机关服务器及客户端软件的正版化工作。



连邦“十佳”国产软件评选活动启动

由北京连邦软件股份有限公司主办，持续3个月的“骏网杯”第6届连邦软件排行榜，2002年度“十佳”国产软件评选活动即将在全国范围内展开。本次评选与以往有所不同的是，该次参选软件类别从八大类增加为九大类。在操作系统平台、设计开发工具、办公事务处理、信息管理、教育学习、游戏娱乐、实用工具、电子图书等传统类别外，还增加了一个新的专门类别——国内运营商运营的网络游戏。评选结果将于2003年3月揭晓。

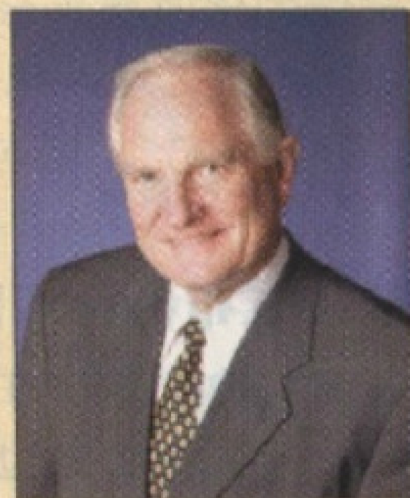
《电脑时空》5周年暨评比活动结束

由创新科技赞助，《电脑时空》杂志和搜狐IT联合主办的“创新杯2003年度最喜爱的IT产品评选活动”，日前正式落下帷幕，在翠宫饭店大宴会厅召开了新闻发布会暨《电脑时空》创刊5周年庆祝会并公布最终结果。据统计，这次活动共评选出34个品牌55个奖项，在一定程度上反映了消费者对各种品牌的认可度。

承启NV28新春献礼

农历春节期间，为了能让更多的游戏迷们享受到NV28绚丽的游戏画面，台湾老牌显卡厂商承启科技，开展了“承启带你进入AGP 8×时代”新春套装优惠活动。活动的主角是承启GX20-B（GeForce4 Ti4200-8X GPU），它是目前炙手可热的玩家型显卡。GX20-B采用了NVIDIA 6层公版设计，三星原厂4ns 128bit 64MB DDR显存。在此期间，购买承启科技的任意AGP 8×型主板，价格均为899元。

英特尔宣布技术进展趋向



2003年1月9日，英特尔公司首席执行官克瑞格·贝瑞特博士，在美国内华达州拉斯维加斯2003年国际消费电子展上表示，无线互联技术带来的“无线连接”自由，实现随时随地通过任何设备灵活地与他人通信、获取信息和娱乐，将是英特尔公司未来最主要的研究方向。今年上半年，英特尔将为笔记本电脑推出英特尔迅驰TM（CentrinoTM）移动计算技术，以达成这个目的。

打击盗版“流氓兔”行动开始



2003年1月11日上午，“MASHIMARO著作权保护方案与正版图书授权首发式新闻发布会”，在中国国际展览中心举行。此次新闻发布，标志着全面打击MASHIMARO盗版活动和正版授权工作拉开了序幕。MASHIMARO（外号流氓兔）是韩国的金在仁先生制作的FLASH动画中的核心卡通形象，针对目前国内市场上已有的MASHIMARO侵权现象，MASHIMARO授权代理机构表示，打击盗版将在图书、网络及其他领域同时进行。

腾讯公司搭乘无线支付新潮流

腾讯科技日前推出了系列网络服务，如QQ号码申请、移动QQ、非常QQ男女。这些服务多为网上直接开户的小额付费项目。为了简化付费方式，

半月聚焦

神话的彻底破灭？美国在线时代华纳公司(AOL)董事长史蒂夫·凯斯1月12日晚宣布，出于对公司利益的考虑，他将于今年5月份辞去董事长职务。权威人士认为，凯斯的辞职意味着新经济同传统经济的结合完全失败。需要指出的是，凯斯的辞职极具象征意义，它是新经济同传统经济结合失败的经典案例。随着互联网泡沫的破灭，花费了巨资的美国在线与时代华纳的并购，又重新回到了原点。

猫捉到了老鼠。警方日前破获了欧洲最大的音乐和影视节目盗版网络，并缴获了几十万张CD和DVD光碟。据西班牙警方宣布，在马德里破获了欧洲最大的光盘盗版网络，逮捕了40名嫌犯，并且缴获了大量盗版光盘。这些盗版光盘，每年给正版市场带来大约10亿欧元的损失。

罪犯也有信息人权。美法院对禁止罪犯接触互联网意见分歧，美国第5巡回上诉法院认为，对于处于假释的罪犯可以实施这一禁令，因为它可以保护社会，使得电脑不致于成为罪犯的武器；而其他两家联邦法院则认为这一禁令范围太广，由于互联网对人们的生存已变得非常重要，因此禁止罪犯接触互联网将会过分地限制他们的权利。

信息速递



环球

欧洲： 以色列Main.net通信公司，正在鼓动电力公司利用自己现有的电网来开展商业宽带接入服务。Main.net的技术方案，可能使依然雄心勃勃的电力巨头成功杀入宽带市场。利用该方案，电力公司借电力网络来组建数据传输服务的系统，进行高速数据传输业务。据了解，欧洲已有1万家庭用户通过这种电力公司数据传输网络实现了宽带接入。其传输速度为每秒500kB，与有线电视网络接入和DSL接入的传输速度不相上下。

美国： Ebay与索尼联手推出Ebay TV 进军传统电视领域：互联网拍卖巨擘eBay发言人于美国当地时间本周二宣布，eBay计划与索尼公司旗下的索尼娱乐电视有限公司在今年下半年联合推出一档有关eBay拍卖的电视节目。本来这只是互联网中一个平常的合作，但是当发生在AOL时代华纳公司总裁宣布去职、网络与传统媒体的合作遭遇重大挫折的时刻，这一合作无疑具有更多的积极意义。

德国： 1月16日，德国汉莎航空公司在一架国际航班客机上开通了宽带互联网，成为世界上首家在飞机上为旅客提供上网服务的航空公司。当天，这架从法兰克福至华盛顿航班上的乘客，免费享受到了在高空上网冲浪的奇特乐趣。该公司发言人称，这项服务目前正处于试验阶段，所以到4月中旬以前，凡乘坐法兰克福至华盛顿航线的旅客都可免费上网；到2004年，该公司80%的国际航班上都将提供这项服务。

特意开通了客户移动电话付费系统，通过中国移动电信的代收费平台来完成全部的支付流程。用户只需在手机上输入想开通的服务代码，并发送“QM”到“1700”，就可完成整个购物过程。

矽统发布内存厂商认证名单

日前，矽统科技在其官方网站上特别开辟专区，正式对外公布了通过矽统认证的DDR400内存厂商名单。矽统表示：进行DDR内存认证的目的是确保内存与芯片组之间的高度兼容性，矽统为此专门设计了一套严格的内存认证流程，通过认证的DDR内存都可稳定地运行在工程样板搭建的测试平台上。详情请查阅矽统科技主页www.SiS.com.cn



数字IT

11万 vs 10万： 根据IDC2002年3季度报告，富士数码相机在中国市场的销售份额排名第5，占10.17%。根据富士胶片（中国）投资有限公司提供的数据，他们去年全年销售数码相机11万台。但仅广州一位数码“水货”经销商透露，低廉的水货相机销量远远超过正货，他每天批发零售的走私富士数码相机超过300台，全年累计超过10万台。

60%： 目前为800家网络服务供应商或企业提供电子邮件过滤服务的Postini公司1月18日发表报告说，2002年底，公司每天处理的4000万封电子邮件中，60%为“垃圾邮件”，而这个数字在一年前还是20%。

6%： 随着全球的家庭宽带接入服务日渐普遍，共享音乐等网上文件的业务也迅速增长。业内人士预计，2003年CD音乐唱片的销售将持续减少6%，音乐界目前仍处于相对低迷的时期。这是唱片工业连续第4年销售业绩的预期呈下滑趋势。唱片工业界的监察人员宣称，网上盗版是造成这一现象的最大因素。

清华紫光与解放军档案馆合作

近日，清华紫光在业界率先推出了针对解放军档案馆电子化的解决方案，并在此基础上与解放军档案馆签署了战略合作备忘录，为解放军档案馆历史资料的输入管理提供全面的解决方案，并进一步与解放军档案馆建立长期战备合作伙伴关系。该方案是以紫光扫描仪为基础，结合紫光研发的配套软件，为解放军档案馆提供成熟的扫描应用技术和硬件设备底层驱动一系列完整的电子化档案馆解决方案。

浩鑫公司新年促销

浩鑫公司为答谢广大用户对他们的支持，在近日联合渠道商以接近成本价699元出售浩鑫845PE主板。浩鑫AB48N主板采用Intel最新的845PE芯片组，支持Intel最新的Hyper Threading功能。此外，在2003年2月1日至3月31日期间，在全国范围内，用户凡购买浩鑫主板的任意一款，都将获得3份“爱心”：半年期万元个人意外保险，半年期千元意外医疗费，送1个“年金（分红型）”个人理财帐户。

UNIKA主板价格新年全线下调

在羊年到来之际，UNIKA双敏电子为玩家献上多款超值年货。UNIKA主板主流产品，价格全面下调，其中可支持超线程处理器的UI845PEN主板更强搭配价调整至719元。UNIKA主板本次调价涉及Intel和AMD两大主流平台。UI845D主板调整至549元，以内建IEEE 1394接口为卖点的US648也下调至749元。而可支持AMD 0.13微米工艺的Athlon XP处理器的UKT400N和UKT333，分别报出719元和599元的价格。





访谈

“享受快乐科技”的现实基础

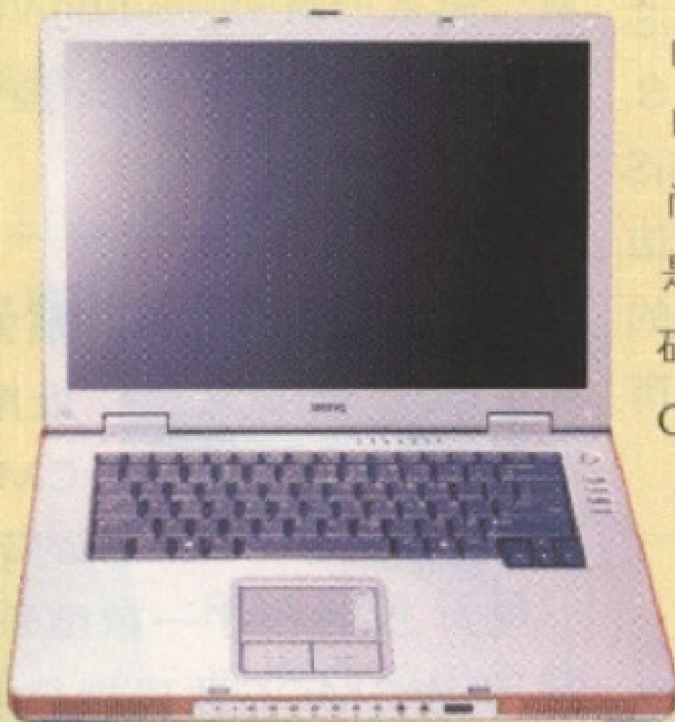
明基（BenQ）推出自有品牌笔记本电脑Joybook

■本刊记者 鸦嘴兽



2003年1月7日，明基发布首款笔记本电脑——Joybook，标志着明基（BenQ）正式进军笔记本市场的号角已经吹响。虽然2002年笔记本市场热点频频，但人们还是能够感受到，明基进入笔记本市场并不只是切割奶酪那么简单，它带来的娱乐主题与个性色彩将把笔记本电脑的发展趋势，引向一个以生活形态为主轴的新领域。

有人把2002年称作市场扩张年，在笔记本市场中厂商关注更多的是性价比。经过一连串的剑拔弩张和刀光剑影，笔记本价格屡探新低并接近市场理性水平，用户的注意力开始转移到一些更能体现笔记本品质和价值的因素。如果稍加注意就不难感受到，熙熙攘攘川流不息的现代新新都市人在工作、忙碌的同时，更多地注重生活的质量和品位。他们不会忽略生活和工作中点点滴滴的感受，并且最不能忍受枯燥、刻板和乏味；他们崇尚享受生活，而不仅仅是为了钱而工作；他们更倾向于把生活看作是一种体验，感受其中百味；他们喜欢把工作、学习、娱乐、休闲放在一起，自由、快乐是他们认同并追随的信条，个性色彩是他们追求的目标，他们是宠爱心情的一代。这一趋势将引领2003客户导向年的到来，缤纷市场和生活形态将引起各大厂商的重视。显而易见，在满足基本商务用途的基础上具备强大影音娱乐功能的BenQ Joybook，正是为此市场而专门打造的。



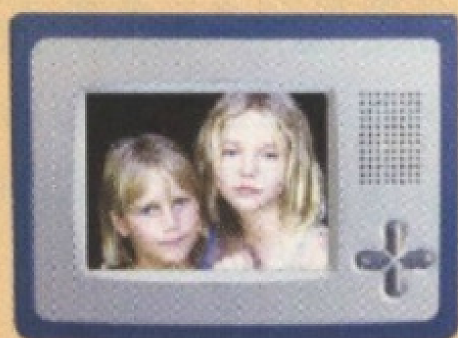
多年以前，明基就以外设厂商的形象活跃在国内及国际市场，并且经过一年多的产品打造和品牌积淀形成了鲜明的风格、个性，逐渐向数字时尚转型。“享受快乐科技”一直是明基遵循不渝的品牌理念：数码鳄鱼把快乐因子融入产品中，Q-desk则充满了个性和时尚，企业中星巴克的打造更把对生活的品味和感悟与整个企业融为一体……目前明基人习惯于强调自己在产品、营销、企业文化等每个环节都“跳跃着快乐的音符”，笔记本产品更被认为是明基未来全线数码时尚产品的中枢。

明基此次发布的Joybook笔记本产品共有2款：Joybook 8000和Joybook 3000，其中8000是旗舰型产品，代表了明基对于自己笔记本产品的理解和发展方向。它采用类似于苹果Powerbook的15：10的15.2"大屏幕，拥有200nits高亮度。据记者现场观察，视频感觉的确非常出色，特别是在播放DVD影碟方面表现突出。Joybook 8000可以在不开机情况下直接播放CD，拥有2个Firewire接口（IEEE 1394）、4个USB 2.0接口和1个PCMCIA Type Ⅱ型插槽，内建8×DVD/CD-RW Combo驱动器。有关明基笔记本电脑的详细情况，请关注我们近期的“新品初评”栏目。

图片新闻



美国拉斯维加斯国际消费电子展上展出了“智能显示器”



产品快报

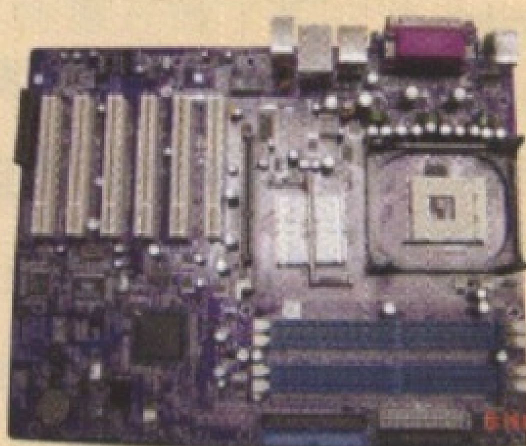
■本刊记者 寂静的冰河

英特尔推出多款移动处理器

2003年1月16日，英特尔公司宣布推出6款全新的移动式处理器，包括目前性能最高的移动式处理器——2.4GHz移动英特尔奔腾4-M。另外，英特尔还推出一款面向笔记本电脑的集成显卡芯片组——英特尔852GM。目前，全球领先的计算机制造商，均已开始提供基于这些新款移动处理器的产品。

精英推出双通道DDR内存主板

精英集团日前发布了两款支持双通道DDR内存的主板——L4ISGEA和L4ISPEA，该项技术可以使得DDR内存带宽成倍增加，它通过两条内存并行运作以获得双倍带宽。两个64位内存控制器，可以提供128位内存总线所达到的带宽。目前该主板已经开始进入中国大陆市场，预计在第2季度可在市场上见到。



新版本威霸VX400登场

讯怡科技日前针对家用市场，推出了带有视频输出功能的增强版显卡VX400。该显卡使用了SiS Xabre400芯片组，支持AGP 8×和DX 8.1，板载了64M DDR显存，并在显卡上加载了一块SiS 301视频芯片。该芯片是专门为需要高质量视频输出信号而设计的，能接收分辨率为640×480、800×600的YcrCb或RGB信号，并可将其转换成视频信号。产品市场报价：539元。

韩国现代F5系列优盘新品上市



近日，韩国现代公司在北京推出了优盘新品——F5系列优盘。该产品外形时尚，96×26点阵液晶显示屏，炫蓝液晶背光；可以直接与电脑连接，无需携带USB连线；体积小（90mm×30mm×22mm），重量仅35克；可实现MP3、文本朗读、录音、存储等多种功能。可在PC机及Mac机上使用，兼容各种操作系统，无需驱动。产品市场报价：64MB/1299元，128MB/1499元。



自然窗LCD 586T上市

近日，华旗资讯推出一款采用全新ID设计和显示技术的液晶显示器——自然窗586T。该产品电路部分与液晶板完美结合，厚度远薄于同类液晶显示器，最薄处仅为2厘米；总体重量（机身加底座）只有3.5公斤，支持180度的平躺功能。亮度达250cd/m²，450：1的对比度，并采用国际上最先进的Genesis控制芯片。产品市场价格：2799元。

全国软件零售排行榜（2003年01月）

	应用类		娱乐类
1	瑞星2003	1	《精灵》点卡
2	金山毒霸2003	2	《传奇》点卡
3	KV3000杀毒王	3	来吉卡3
4	金山词霸2003	4	腾讯QQ卡
5	诺顿网络安全特警	5	三国彩球卡
6	豪杰超级解霸3000	6	来吉卡4
7	金山快译2003	7	《大话西游Ⅱ》点卡
8	诺顿防毒2002	8	《魔力宝贝》点卡
9	豪杰超级DVD Ⅲ	9	天龙八部
10	东方杀毒王	10	风色幻想Ⅱ
	综合类		
1	我爱背单词2003	6	BBC新闻听力
2	新东方背单词2	7	开天辟地3
3	美国之音新闻听力MP3	8	超级兔子魔法设置
4	树人初中套装	9	职称英语E考通
5	英语发音—滚瓜烂熟	10	电脑世纪行

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助。



紫光推出千元数码相机

近期针对市场上采用高像素CMOS核心传感器产品缺乏的现象，清华紫光再接再厉，又推出了一款型号为UnisDC 5100的200万像素CMOS数码相机。该产品采用200万像素CMOS传感器，最大输出分辨率达300万像素；配备1.4"的彩色LCD显示屏，并拥有两倍数字变焦，可满足家庭用户和商业用户的一般需求。

爱普生推出喷墨打印机新品



近日，全球知名的彩色输入输出专家爱普生推出了贺岁新品——新型喷墨打印机STYLUS PHOTOP900。这是爱普生公司继SP810、SP950、SP830、SP915、SP925之后，推出的第6款6色照片级喷墨打印机。该产品采用6色高质量照片打印技术，分辨率达5760dpi；配合4微微升超精微墨滴提高图像效果，并具备光盘盘面打印功能；支持平直进纸的厚介质打印，可适合家庭和商用多种场合。产品市场报价：2180元。

产品快报



三星新品全面上市

三星电子近期向市场推出第3代康宝，其中包括全新的48速、40速康宝和以第3代康宝标准制造的32速产品。该产品融合了金属光头技术、新型激励器技术、8M缓存技术等，全部具有16× DVD读取速度。在盘片兼容性、工作稳定性等方面都有更好的表现。市场报价：899元。此外三星公司还同时推出了400万像素的数码相机DIGIMAX V4，该产品采用著名的德国施奈德镜头，具有非常优异的图像表现力。

爱国者推出高速刻录机



爱国者于近日推出一款52×高速刻龙刻录机，其CD-R刻录、CD-RW刻录和CD-ROM读取速度分别为52×、24×和52×，最高写入速度达到了极限的7800kB/s。产品集成了第2代刻龙技术——Smart-Clone，完全兼容最新的Windows XP操作系统，具有支持870MB/99min的超刻（Over-Burn）功能。产品市场报价：699元。

漫步者R211TⅡ音箱上市



漫步者在新年献上了中低端最新产品——新款R211TⅡ音箱。该产品采用全防磁设计，包括低音炮和卫星箱。低音炮单元采用4.5″（106mm）4层音圈防磁型扬声器，3″纸盆中高音单元。有前置全功能调节和电源开关，应用方便。产品市场报价：160元。

朝华科技免驱动MP3上市

朝华数码日前全面升级其55系列产品，摒弃了传统MP3需要安装驱动程序，没有连接线的弊端。机身自带USB接口直接与电脑连接，有64MB与128MB两个型号，可同时当作移动硬盘使用。产品支持WMA、MP3等多种音频格式，具有10米范围长达10小时的高清晰数码录音功能。

华硕48速刻录机全新登场



华硕公司日前宣布，对其48速CRW-4824A刻录机进行了规格升级，将原48速刻录机的16速复写提升为24速，同时读取能力也由原48速提升为52速。这款新升级的产品具备FlextraLink废片终结防刻死技术，DDSS Ⅱ第2代高速双层悬吊动态防震系统，FlextraSpeed智能型刻录速度调整技术等多项华硕专利技术，并通过了微软Windows认证。在复写技术上支持Mt.Rainier，是高稳定高兼容性产品。

飞利浦推出新款17″CRT显示器

飞利浦最近推出了一款全新的17″CRT显示器——107D4。此款显示器是为满足准专业级需求而推出的产品，采用了最新的钻石珑M2显像管，带宽达176MHz，可有效减缓长时间工作的眼部疲劳。此外，该产品还通过了复杂而严格的TCO99认证。

优派推出7款新品液晶

2003年1月15日，优派科技向市场强力推出7款新品液晶显示器，包括不同特性，适用于不同消费者的多种型号。其中特别适用于游戏玩家的16毫秒“无影旋风”VE500 15″液晶显示器，拥有260流明的亮度，450：1的对比度，同时通过了TCO'99认证，售价2999元。



言论

“多少年以后，2002年也许将成为中国信息产业发展史上一个永恒的坐标。‘龙芯’CPU技术横空出世，为改变我国信息产业无‘芯’局面迈出了重要的步伐……”

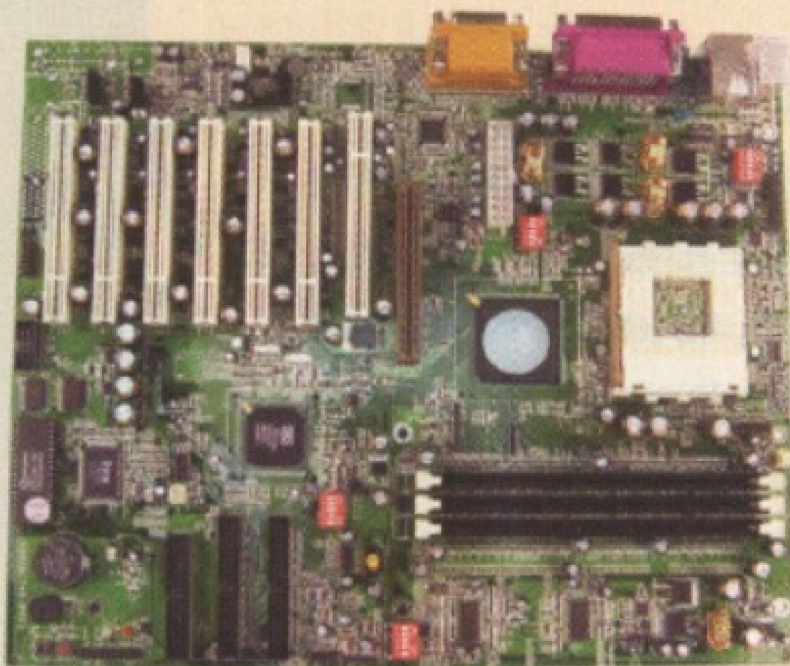
——“龙芯”产业联盟正式成立，七大豪门发布的共同宣言

“在惠普，我们非常坚信的一个原则就是当地的投资可以在全球带来赢利。”

——惠普CEO卡莉·费奥瑞纳在采购论坛上的演讲

“2003年，我们的数字生活将被3个屏幕所占据：电视屏幕、电脑屏幕和手机屏幕。”

——新浪网CEO茅道临如此描述2003年的前景



厂商： 矽统科技（SiS）
上市： 2003年2月（主板制造商）
售价： 无（工程样品）
附件： 无
推荐： 注重性价比的AMD平台用户
咨询电话： 010-62379888

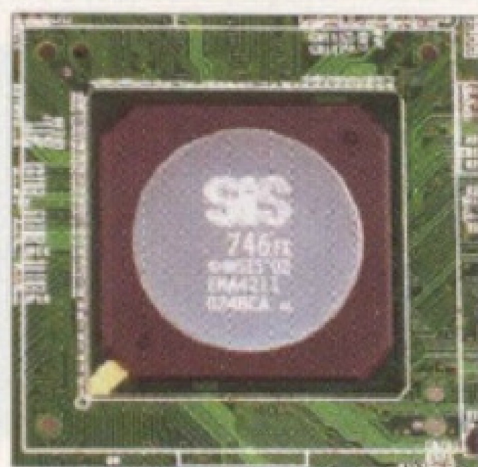
炫目度： 👁👁👁👁
口水度： ☺☺☺◐
性价比： 未知



魔之左手

Athlon的新搭档——SiS746FX

DDR400标准在2002年终于得到了JEDEC的认证，虽然对于现在仍工作在266/333MHz外频的AMD处理器来说，DDR400内存所提供的3.2GB/s带宽有些浪费，不过其真正的搭档，采用400MHz外频的Barton处理器已呼之欲出，加上AGP 8×也需要系统内存提供更大的带宽，因此各芯片组厂商推出相应产品也就不足为奇了。


SiS746FX北桥芯片

SiS746FX便是矽统最新发布的一款AMD平台芯片组，从型号上看是SiS746的改进型，它提供了对333MHz FSB的Athlon XP及DDR400内存的支持，并支持AGP 8×（AGP 3.0）、USB 2.0、ATA/133及IEEE1394a。我们在第一时间收到了矽统的工程样板，它采用SiS746FX+SiS963LuA的芯片组组合，南北桥间的通讯采用MuTIOL（妙渠）技术，最大带宽可达1Gb/s以上。


SiS963LuA南桥，支持USB 2.0、ATA/133和IEEE1394a。

与矽统前几次送测的工程板一样，SiS746FX样板仍采用了非常宽大的PCB（260mm×320mm左右），作为一款工程样板，它上面有大量未标注用途的跳线和DIP开关，并提供了电源和Reset按钮，以方便测试。它提供了6个PCI和1个ACR插槽、1个全通式AGP Pro插槽，3个DIMM插槽最大支持3GB内存；同时板载ALC650 Codec芯片，可提供6声道输出，并集成ICS的1893Y-10网络芯片。尽管SiS963LuA南桥支持IEEE1394，但主板背部没有提供相应接口。主板上的南北桥芯片虽然都未安装散热片，不过却在旁边保留了散热器的固定孔，实际测试中北桥芯片的发热量相当大，虽然并未造成系统崩溃，但测试时还是在上面加装了一块散热片。

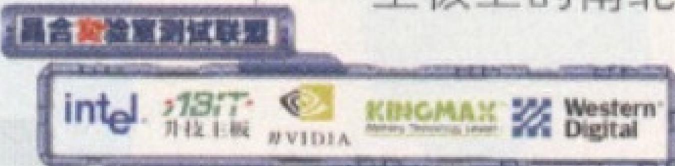
这款主板采用的BIOS日期为2002年12月7日，其中的可设置内容非常多，且作为专用的测试平台BIOS，其默认状态与普通产品有较大差别，如取消了软驱盘符、关闭USB端口、内存调至最高状态等。BIOS仅提供标准外频频率选择，内存频率也采用与处理器外频比值的设置方式。

我们采用随主板送测的Kingston DDR400内存（华邦5ns颗粒），虽然其标注为CL=2.5，但实际测试中完全可设置为CL=2。作为对比系统的nForce2主板使用双条内存时，才能真正发挥性能，因此采用双条DDR333内存进行测试。平台为：Athlon XP 2600+处理器（333MHz FSB，实际主频2075MHz），ATI原厂RADEON 9700 Pro显卡，WD 1200JB硬盘；操作系统为英文Windows XP专业版+SP1；驱动程序为SiS IDE驱动2.02.02、SiS AGP驱动1.13和ATI公版催化剂驱动3.0。

测试成绩：

测试项目/芯片组		SiS746FX	nForce2
SYSMark 2002		229	237
Winbench99 V2.0	商业磁盘性能	28 100	19 100
	高端磁盘性能	48 800	35 700
Super π v1.1	104万位运算时间	52秒	51秒
3DMark2001 Pro SE	1024X768的32位色	13 100	14 957
Quake III v1.32	Fastest	269.2	337.1
DM6	HQ 1024X768	233.5	292.1

与上次我们测试SiS648的情况相似，这次SiS745FX的硬盘测试成绩又一次出现了极高的分数，但这种“优异”的磁盘性能并未给它在综合测试中带来任何好处，其整体性能表现要比支持双通道DDR的nForce2逊色一些。在图形性能方面，SiS745FX的成绩低得有些让人吃惊，我们不得不怀疑其AGP控制器或驱动方面仍有不完善的地方。



编辑点评

这款工程样板的做工和指标非常优秀，并提供了丰富的功能，但在本次测试中表现却不尽如人意；不过这仅仅是工程样品，如果SiS能在芯片组上市前进一步完善BIOS和驱动，性能应该会有一定改观。从SiS芯片组过去的定位来看，采用SiS746FX芯片组的主板价位不会太高，至少会低于nForce2主板，倒是值得注重价格的用户期待。

ECS精英电脑
ELITEGROUP COMPUTER SYSTEMS

送

免费赠送足够精彩的
《天堂》游戏、《龙族》游戏
个性3D导航系统及多款实用软件



现在购买还送
D-Buddie六合一数码驱动器



有备而来

全球先锋游戏主板

精英游戏悍将主板是《龙族》游戏推荐最佳游戏主板

戏神之秘密武器，全球先锋游戏主板游戏悍将，助你勇闯江湖！

做赢家，怎能缺少强劲后盾？游戏悍将——全球先锋游戏主板，专为游戏玩家设计，首次集成独立Xabre 形处理芯片及64Mb独立显存，画面有如行云流水，再无断帧、停顿干扰；强大的色彩增强技术，使色彩更真，有如身临其境；独特的顶点渲染技术，使画面显示更细腻，即使再微小的细节也难逃您的慧眼；超频不机技术，让您提速更轻松。游戏悍将，帮您玩转高端游戏，打遍天下无敌手！

P4S8AG
采用SiS648 & 963芯片组
支持Intel Pentium 4中央处理器
支持533MHz前端总线
集成独立的 Xabre 200显示芯片(AGP8X, DirectX8.1)
独立的64MB, 200MHz, DDR显存
提供2个DDR内存插槽(DDR400/DDR333/DDR266/DDR200)
最大内存支持2GB
支持USB2.0
集成4个USB接口
集成AC97声卡
集成网卡(可选)
集成IEEE1394a(可选)
3个PCI插槽，1个CNR 插槽



ECS精英电脑 ELITEGROUP COMPUTER SYSTEMS　北京讯怡 Beijing Speedy　龍族　天堂火龍窟

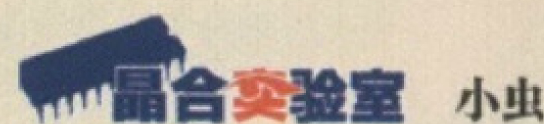


国内地总代理：北京讯怡　地址：北京市海淀区苏州街1号绿创大厦3-4层　电话：010-82628866-8220　传真:010-62656959
址：www.speedy.com.cn　www.ecs.com.cn
海分公司021-64411556　深圳分公司0755-83283675　南京分公司025-3610530　西安分公司029-5535058　成都分公司028-85254558
汉分公司027-87218180　天津分公司022-23051234　东北联络处13801271141　北京维修中心：010-62572199



厂商： 精英电脑（ECS）
上市： 2003年1月
售价： 约5000元（带显示屏，不带CPU、内存、硬盘和光驱）
附件： 安装指南、交流适配器及电缆
推荐： 注重性能和灵活配置的企业办公用户、桌面空间有限的家庭用户
咨询电话： 010-82628866

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 小虫

移动PC也能DIY——配置灵活的精英A980

移动PC（DeskNote）是一种拥有笔记本电脑外型和台式机主要配件，强调性能和便携性，售价相对低廉的电脑。自2002年第1季度面世后，移动PC并没有取得想像中的市场份额，很多人认为其定位有些模糊，既不如PC性能强劲，也不如笔记本轻便易用。近日，移动PC主推厂商精英推出了改进型产品：移动PC Ⅱ代“变形金刚”，它和过去的产品相比有什么改进呢?

本次测试的精英i-Buddie A980是第1代移动PC——A928的升级产品，不过号称“变形金刚”的它在配置上要灵活许多。严格说来A980不是一台完整的电脑，它的标准配置里不包括显示屏、CPU、内存和硬盘，用户可根据需要灵活搭配，并可以与普通台式机显示器配合使用；不过精英建议用户使用经销商推荐的配件，以达到最好的兼容性。为方便测试，我们拿到的A980样机已由厂商预先配置完整。

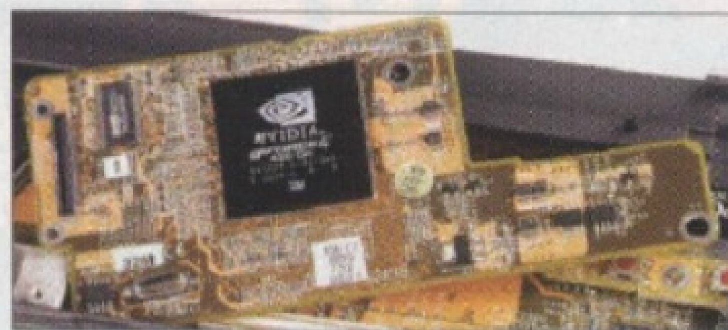


图1

A980比A928要厚重不少，由于A928都有3.18kg，更重的A980确实不方便携带。尽管机身相当宽大，A980还是必须使用一些笔记本配件，测试样机配备GeForce4 420 Go 32MB显卡（核心频率189MHz、显存频率405MHz）（图1）具有相当不错的3D性能；20GB、4200r/m的IBM移动硬盘（图2）给系统性能带来了一定的影响；配备



图2



图3

了笔记本型的广达8倍速DVD光驱，安装和拆卸都相当简单。台式机配件的使用可有效地提高性价比，测试样机配备2.4GHz P4（100MHz外频），通过纯铜散热片和风扇散热（图3），配合SiS651+SiS962（支持533MHz外频，最高频率2.8GHz）南北桥芯片；256MB DDR266内存（图4），虽然可支持1GB容量，不过只有一条DIMM。A980接口相当齐全，并口、串口、USB、网卡、IEEE 1394、电话、红外一应俱全，其中USB 2.0接口4个，大小1394接口各一，此外还有完整的5.1音箱（CMI8738 6声道音效芯片）接口。

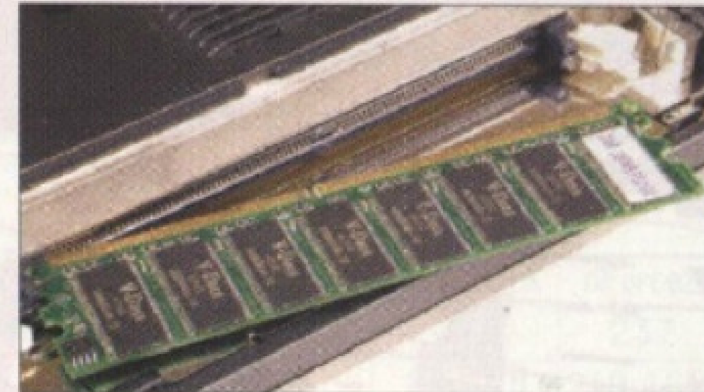


图4

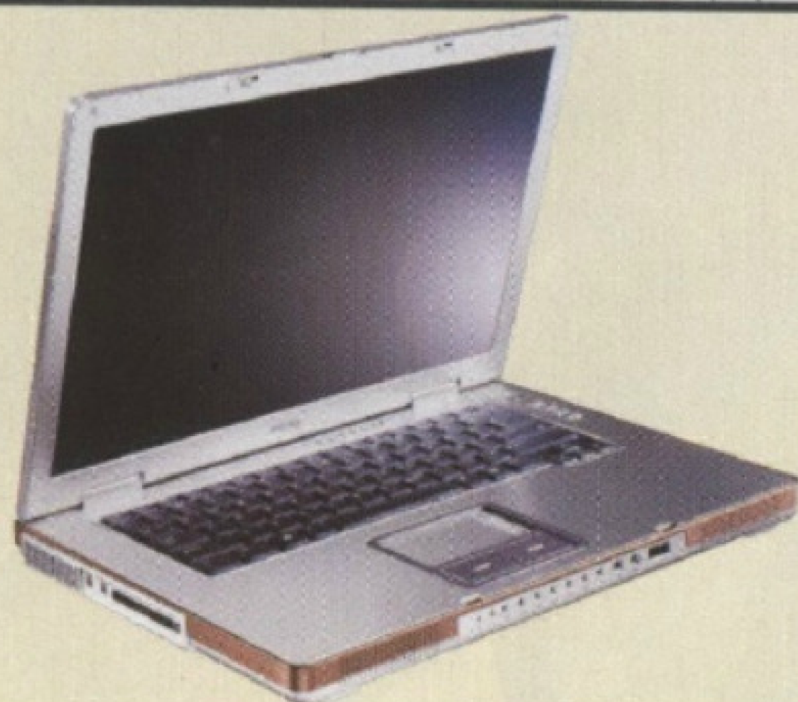
我们使用英文Windows 2000+SP3操作系统，安装SiS AGP驱动1.13版、SiS IDE驱动2.03版、NVIDIA显卡公版驱动31.06版，内存工作在DDR266 CL=2.5下。在反映系统整体性能的CC Winstone2002和Business Winstone2001里，i-Buddie A980分别得到31.3和46.9分；Quake Ⅲ 1.32（four.dm_68）测试在800×600/16Bit模式下成绩是218.3fps，在High Quality 1024×768模式下成绩为100.3fps；WinBench 99 2.0商业磁盘性能测试得分5290kB/s，高端磁盘测试得分14900kB/s。

编辑点评

虽然被硬盘拖累，A980还是具有非常不错的3D和整体性能；散热系统也相当有效，使得系统可以稳定运行。A980内部构造不够精细，所配的15英寸LCD显示器效果一般。不管怎样，“变形金刚”的面世是移动PC系统的一次有益尝试。


POWERED BY
ATi
RADEON
9500


ATi



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2003年1月
售价： 17888元
附件： 快速安装指南、使用手册、电话连接线、操作系统说明书、系统恢复及驱动光盘（3CD）、电源适配器及电缆
推荐： 喜欢享受、渴望个性、追求数码时尚的新潮用户
咨询电话： 010-88516888

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

享乐主义者的天堂——明基Joybook 8000笔记本

2003年1月7日，著名外设厂商明基电通发布了他们精心准备的首款笔记本电脑——Joybook，该系列目前有2款产品，分别是Joybook 8000和3000。在2002年里，笔记本电脑价格屡创新低，万元以下产品隐然成为市场主流。然而在性价比频繁带来惊喜的同时，低价笔记本电脑千篇一律的外形和功能设计，很难被追求个性时尚的用户接受。我们这次收到的Joybook 8000绝对是这类用户的最爱，它拥有个性鲜明的时尚外形、齐全的数码功能，一接触就令人爱不释手。


图1

据明基的人士介绍，Joybook 8000的外型由一位拥有保时捷跑车设计丰富经验的设计师亲自主持设计，这使得它从造型、色彩到质感都令人称道。它的外形方正，边角经过流线处理，主体为亮银色，中间衬以砖红色，整体造型简约高贵（图1）。Joybook 8000比一般的笔记本宽大得多（长×宽×高：352.25mm×262mm×30mm），这是因为它配备了独一无二的屏幕比例为15:10的15.2″液晶屏（图2），液晶屏的面板由明基合作伙伴友达光电提供，标称分辨率为1280×854，亮度达到200流明，非常适合观赏影片。

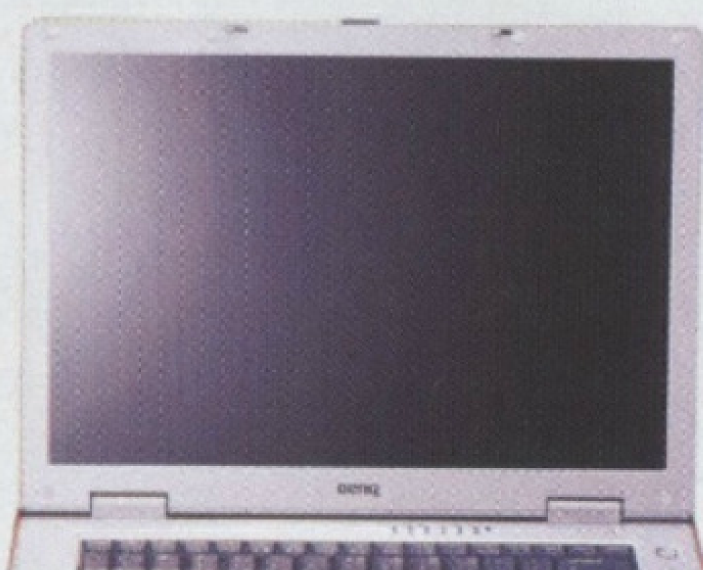

图2


图3

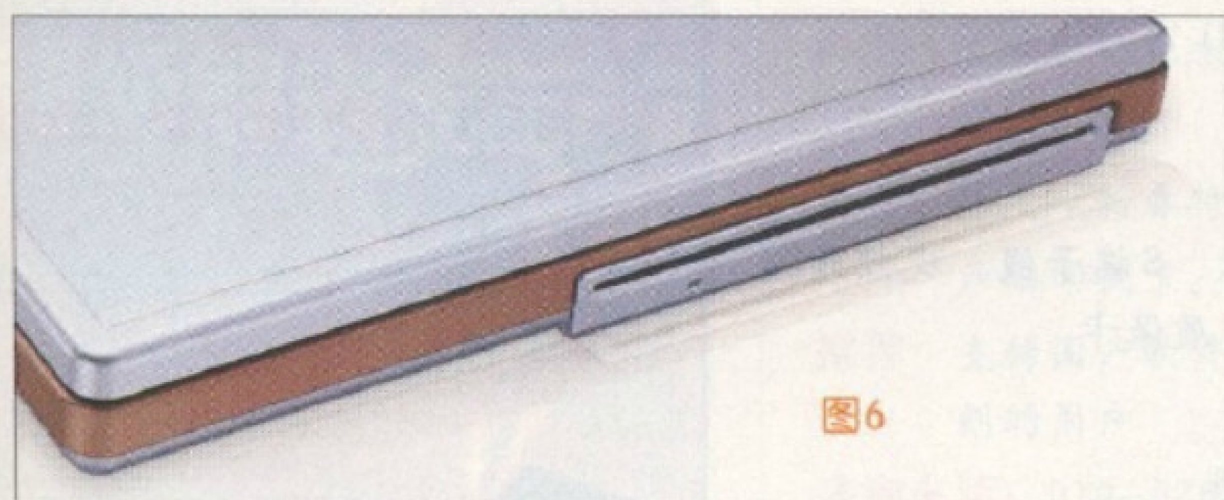

图4

Joybook 8000配备P4-M 1.8GHz处理器、东芝30GB硬盘、256MB DDR266内存、15.2″ LCD显示屏、GeForce4 420 Go 32MB DDR显卡和8× DVD/CD-RW Combo光驱，采用ALi P4-M移动芯片组，内建1394控制器、PCMCIA卡、56k V.92 Modem、红外控制器、10/100Mb以太网芯片以及SoundMAX音效芯片。

它的接口配备相当整齐，除读卡器外一应俱全。机体正面有2个喇叭及2个状态指示灯、7个多媒体控制键、耳机/麦克风接口和红外接口（图3）；背面有4个USB 2.0接口、1个并口、1个D-Sub接口、1个PS/2接口、1个Lan接口、1个电话线接口、1个光纤输出接口、电源接口和锁定接口（图4）；左侧是散热孔、2个1394接口和1个PCMCIA（Type II）接口（图5）；右侧则是DVD/CD-RW Combo光驱（图6）。


图5

Joybook 8000内置明基自行制造的锂电池，标称使用时间为3小时，我们用Batterymark4.01测试了，实际使用寿命达到2小时56分，对于一款配备超大显示屏幕的全内


图6

置笔记本来说，这个成绩已经相当不错了。

不开机即可播放CD是Joybook 8000的一大卖点，该功能相当实用，对那些暂时不需要开机但想听CD的用户来说，既方便又能省电。通过正面的多媒体控制键，用户可在关机状态下启动光驱，将CD放入光驱后即可通过机身正面的播放键来操作，可实现播放/暂停、后一曲目、前一曲目、停止/退盘、音量调节等控制。配置的Combo光驱采用不多见的吸盘式设计，与常见的托盘式光驱的最大不同是没有光驱托架，进盘时只需将光盘插入少许，光驱即可自动将光盘吸入（图7），退盘则必须使用“停止/退盘”键控制。实际测试中，各功能键运作良好，操作也很方便，遗憾的是内置喇叭的音量稍微小了一点（换上耳机可获得很不错的效果），另外光驱的寻道速度不是很快。


图7：吸入式Combo光驱

明基Joybook 8000配备的LCD显示屏效果上佳，延迟时间相当短，可视角度在笔记本中也属一流，15:10的宽屏幕十分适合欣赏影片和玩游戏。由于配置了GeForce4 420 Go显卡（核心/显存频率分别为189.00MHz/405.00MHz）和Combo光驱，在它上面可随时观赏DVD影碟。我们在Joybook上用WinDVD Platinum播放DVD测试碟，打开显卡硬件视频加速，亮度、对比度和色彩还原都很不错，在动态画面下可觉察到轻微延迟，不过对笔记本电脑来说，这样的效果已相当理想了。

性能测试方面，我们使用英文Windows XP+SP1操作系统，安装ALi AGP驱动1.90版、NVIDIA显卡驱动31.06版，内存工作在DDR266下。在反映系统整体性能的CC Winstone 2002和Business Winstone 2001测试里，Joybook 8000分别得到29.7和43.2分；QUAKE Ⅲ 1.32在800×600/16Bit模式下成绩是206.4fps，在High Quality 1024×768模式下成绩为99.8fps；3DMark2001SE默认模式下得分达到3920；WinBench 99 2.0的商业磁盘性能测试得分5360kB/s，高端磁盘测试得分17 600kB/s。

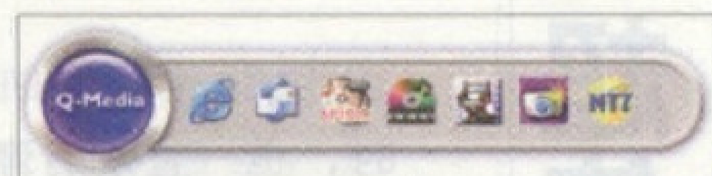


图8

对笔记本来说，尽管性能并不是用户最看重的指标，但在处理多媒体文件时高性能会带来显而易见的好处。而Joybook 8000整体性能表现出色，甚至达到了一些中低端品牌PC的水准，3D性能也表现不俗，即使是QUAKE Ⅲ 1.32这种对系统要求相当苛刻的游戏也可在高色深下流畅运行。不过在长时间运行测试软件的情况下，Joybook 8000的发热量相当大，键盘左侧机身温度明显升高，好在运行稳定性良好。

Joybook 8000预装了Windows XP中文家庭版，其他附送软件包括NTI CD-Maker 2000 Plus V5.1.31、Ulead Photo Explorer 7.0 SE Platinum、PowerDirector 2.5专业版、PowerDVD XP 4.0和Q-Music V1.0，这些软件全部集成在明基自行开发的Q-Media 1.0里面，用户可很方便地调用（图8）。

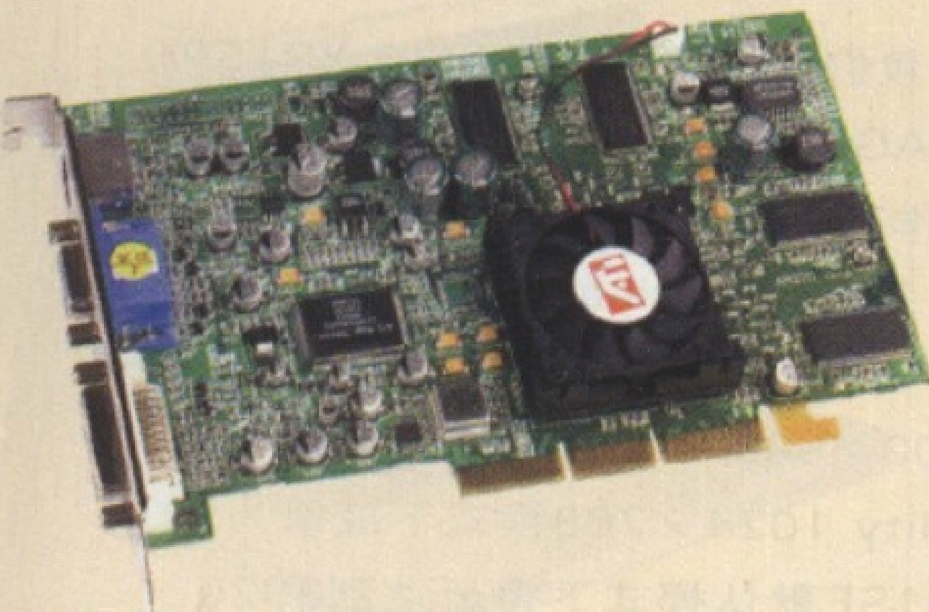
由于本次明基送测的是一台样机，附件不是很齐全，缺少一个很有特色的附件——JoyBee。据明基工程师介绍，JoyBee是一款带MP3功能的64MB U盘，造型时尚小巧、简单易用、便于携带。随机附件里，快速安装指南和使用手册都相当直观，图文结合紧密，不过介绍不够详细；系统恢复盘一共3张，第3张中是驱动和附带软件。





编辑点评

Joybook 8000的出现给我们带来了不少惊喜，无论外观、性能还是功能都令人耳目一新。作为明基进入笔记本市场的旗帜，Joybook 8000充分反映了厂商立足个性、追求数码时尚的产品设计思想，适合那些渴望享受科技所带来的快乐的用户。



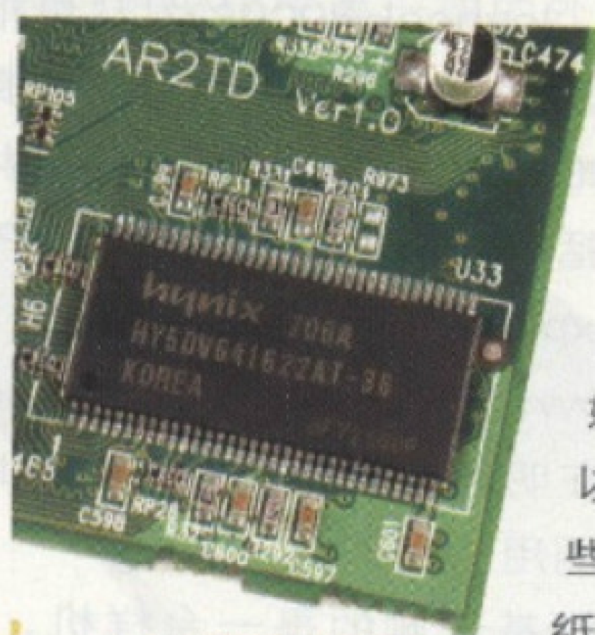
厂商： 迪兰恒进（Dataland）
上市： 2003年1月
售价： 699元
附件： 说明书、驱动光盘、S端子线、视频连接线、视频转接线、质保卡
推荐： 普通电脑用户
咨询电话： 010-62646808

炫目度：
口水度：
性价比：



超值享受—改头换面的RADEON 9100

ATI在积极研发下一代“R400”芯片的同时，也一直没有停止市场推进的步伐，不断完善的产品线使镭卡用户们受益非浅，现在它又推出了性价比很高的RADEON 9100。不过9100并不算新产品，前一阵ATI推出了性价比较高的RADEON 9000/Pro，意在取代原来的8500/LE的位置，它们的性能并没有想像中那么好，却成功地使人们忘却了8500/LE。那么，大量的8500芯片存货将如何处理呢？为此，ATI对8500 LE做了一些小小的改进，并重新命名为RADEON 9100上市。

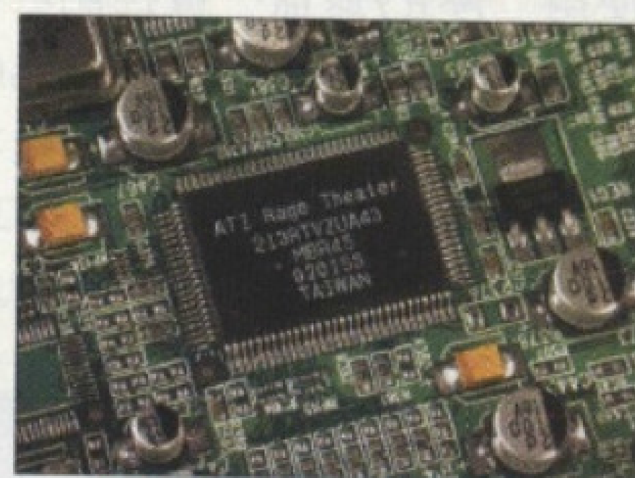


3.6ns的现代显存

我们这次收到的产品是迪兰恒进的镭姬杀手9100，包装比以前的8500 LE小一些，且内置带卡位的硬纸板，提高了运输的安全性。从表面上看，它和8500 LE还是有些区别的，最明显的就是有4个贴片铝电容换成了直插式的，不过整体用料变化并不大，也不会对性能有什么影响。显存仍是现代3.6ns DDR，共64MB，默认核心/显存频率分别为250/250MHz，与8500 LE完全相同。另外，9100加入了对FullStream技术的支持，可通过与RealOne Player软件配合得到更好的流媒体回放效果。

从价格定位上看，9100比Geforce4 MX440-8X略贵一些，但基本属于同档产品，为此我们主要与它进行对比测试，同时列出的还有GeForce4 MX460和Ti4200-8X的成绩。测试平台为P4 3.06GHz、Intel原厂850E主板、三星PC1066 RDRAM、WD1200JB硬盘，安装英文Windows XP+SP1、Intel芯片组驱动4.30.1006、DirectX 8.1b、ATI催化剂03.0和NVIDIA公版驱动42.01。

从测试成绩看，镭姬杀手9100的表现相当令人满意，MX440-8X根本不是其对手，即便是更贵一些的MX460（目前在市场上已不多见了）也很难匹敌。所以在这个价位上，NVIDIA根本拿不出与其对抗的产品，但另一方面，ATI自己的产品线也有些重叠，定位相似的RADEON 9000 Pro比9100要贵一些，性能却不如后者，处境十分尴尬。由于9100的核心与8500 LE并没有本质区别，且显存仍旧是3.6ns的（也就是275MHz），因此有一定超频空间，但经过实际测试发现：无论是核心还是显存都无法达到275MHz（RADEON 8500标准版的频率），最后稳定工作在270MHz/270MHz（核心/显存）。尽管9100超频后成绩仍和Ti4200-8X有差距，但从二者的价格差别来看，还是9100更合算一些。



ATI Rage Theater视频芯片

测试成绩表：

测试软件	测试项目	镭姬杀手9100	镭姬杀手9100超频（270/270MHz）	MX440-8X	MX460	Ti4200-8X
3DMark2001 SE Build330	800X600/16bit	11 817	12 892	8888	9319	15 205
	1024X768/32bit	8988	10 412	7346	7811	12 630
	1280X1204/32bit	6443	7858	5034	5517	9675
QUAKE III1.32	HQ/800X600/16bit	343.6	348.9	305.3	321.5	363.2
	HQ 1024X768/32bit	211.6	227.4	217.9	210.4	290.6
	HQ 1280X1024/32bit	143.3	153.3	135	139.6	201.5



编辑点评

虽说RADEON 9100属于典型的“新瓶装旧酒”，不过由于市场定位适当，使它变得相当具有吸引力，699元的价格也十分诱人。在测试期间，笔者曾寻访中关村，发现镭姬杀手9100相当好卖，看来性价比好的产品果然受欢迎。

豪杰超级解霸3000『英雄版』



厂商： 北京世纪豪杰计算机技术有限公司
上市： 2003年1月
售价： 96元（新春特价28元）
附件： 产品回执卡、用户使用手册
推荐： 支持国产软件、对视频效果要求不是很苛刻的用户
咨询电话： 010-62654266

炫目度：
口水度：
性价比：

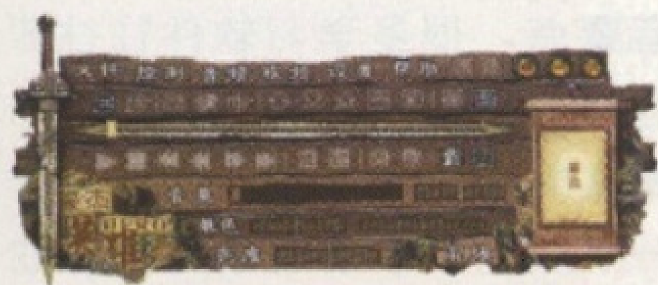
晶合实验室 小虫

张艺谋导演的电影《英雄》自2002年岁末公映后，一个月的时间票房收入就创记录地超过了2亿元人民币。2003年1月，豪杰公司推出了豪杰超级解霸3000“英雄版”。电影《英雄》以场面恢弘大气、画面精美如诗著称，“英雄版”超级解霸3000如何？

和早先推出的超级解霸3000相比，超级解霸3000“英雄版”的改进在于加强流媒体播放的能力、提供DVB网络广播、立体声的卡拉OK消音功能等。产品中附送了豪杰译霸Ⅲ完全版、豪杰大眼睛Ⅱ共享版和Hero Video Convert 2.0试用版，具有相当高的附加价值。

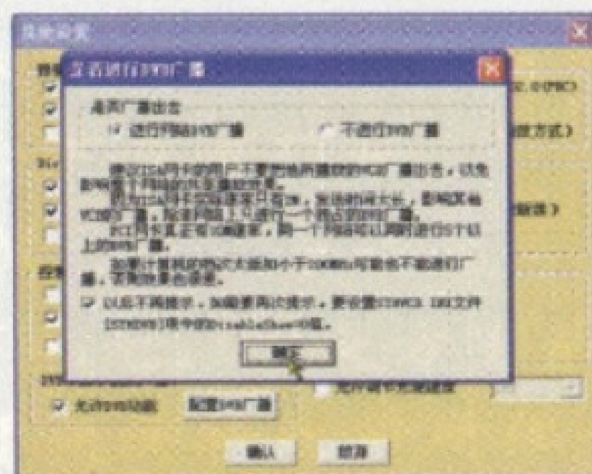
超级解霸3000“英雄版”安装需10～65MB的硬盘空间，除基本的超级解霸和音频解霸外，还包括网络版播放器（图1），可支持RM/ASF/WMA/WMV等网络流媒体。主程序界面相当有气势（图2），并且可更换背景图片。


图1


图2

使用超级解霸主程序除可播放多种音视频格式以外，还可进行局域网音视频广播，不过用户需要对该功能进行一定的设置（图3）。超级解霸3000“英雄版”使用“Direct CD/DVD-ROM防读死”技术，对于经常接触质量较差盘片的国内用户，这是一个非常贴心的功能。

我们在一台配备Sun 21英寸工作站显示器、RADEON 7500显卡、创新DTT2200音箱和Sound Blaster Live! 5.1声卡的PC上测试超级解霸3000“英雄版”的播放效果。VCD播放效果相当出色，由于VCD格式本身图像和音频质量一般，各播放软件的表现基本相当，这种情况也出现在采样率不高的视频文件上。播放DVD时，超级解霸3000“英雄版”的图像显示不够通透和细腻，在“原始图像显示”模式下可以观察到较明显的毛刺，“使模糊变清晰”功能似乎只是改变了图像的对比度和色彩控制，图像质量并没有实际提升，也打不开显卡的硬件视频加速。音频方面，超级解霸3000“英雄版”支持8声道和AC-3硬件解码，使用S-PDIF数字输出可获得相当理想的效果，此外还可使用双声道音箱模拟6声道环绕效果。


图3

超级解霸3000“英雄版”附送的Hero Video Convert 2.0试用版非常引人注目，其上一版本Hero Video Convert 1.0曾被世界最大的共享软件下载网站Download评为“2002年度全球最具增值潜力视频工具软件”之一。Hero Video Convert 2.0的主要功能是转换各种视频格式，此外还可实现DVD复制、视频链接和制作屏保等功能。硬件方面，Hero Video Convert 2.0对P4处理器进行了专门的算法优化，甚至支持最新的HT（超线程）技术（图4）。遗憾的是，测试的Hero Video Convert 2.0试用版没有RM功能，工作也不稳定。


图4

编辑点评

超级解霸系列播放软件在学生宿舍PC上有很高的使用率，在这种以VCD播放为主，缺乏高质量音视频输出的环境里，超级解霸3000“英雄版”有得天独厚的优势。此外，超级解霸3000“英雄版”所提供的音视频抓取和转换功能也具有相当大的吸引力。



厂商：北京金洪恩电脑有限公司
上市：2002年12月
售价：128元
附件：学习专用耳机话筒、用户服务卡、配套教材
推荐：有一定外语基础、想学法语的用户
咨询电话：010-62636339

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

从零开始学法语

爱听席琳·迪翁的歌吗？双语天后甜美的歌喉让人如痴如醉，但语言的隔阂让我们觉得美中不足……相信很多朋友学习语言的动力正是基于这种偶然的兴趣，然而传统学习方法枯燥干涩、索然无味，用不了多久先前的兴致会一扫而光。随着多媒体以及人机互动技术的普及，新的学习方式正改变这种局面，语言学习变得更轻松、更愉快、更高效。

《从零开始学法语》是洪恩继《从零开始学英语》、《从零开始学日语》之后又一套外语入门软件，作为整个外语入门系列产品之一，它们有着相似的风格和教学方式。包装内附赠一只学习专用耳机，考虑得相当周到，使用效果也不错。也许是属于"入门"性质，手中的教材并没有想像的厚，其内容覆盖了4张教学光盘的所有内容。

《从零开始学法语》由"法语入门"、"法语课堂"、"词汇学习"、"情景对话"4个部分组成，可以依次学习，也可跳跃式学习，笔者并不会这门"世界上最美的语言"，当然采用循序渐进的方法学习。第一次运行会安装相关文件并在桌面创建快捷方式。



图1

这款软件给人的第一印象就是课程安排合理且不乏趣味性，"法语入门"指导我们学习字母、音标以及简单的口头禅，短时间内让我对法语有了一个初步的认识（图1）。这个单元在整个学习中占有很大比重，良好的基础是进一步学习的先决条件，读者朋友不妨先随本文一起预览，同时了解其风格。程序界面简洁，点击最下方的"走进法语"，可爱的小姑娘Lyna向我们介绍了法语的概况（图2）。


图2

"识字母"算是正式学习的第一课，这里可学到书写规范、标准读音，当无法准确咬准读音时，可通过"口型演示"观察外教发音，是不是很容易？起码它们和英语有很多相似的地方，毕竟现代英语很多地方都是从法语演变而来。掌握字母发音以后不妨考考自己，"字母练习"的形式是由软件发音来选择字母识别（图3）。


图3

音节式教学是《从零开始学法语》特色内容之一，不管是词汇、单句还是情景对话，都配有慢速的音节式发音，它以音节为单位进行朗读。学过外语的朋友都知道越是难发的音越该仔细推敲、模仿，掌握发音要点，很多学习软件往往忽视这一点，造成学习者发音不准，养成不良习惯，传统学习方法在这里有一定优势。音节式教学最大限度弥补这一不足，"字字清晰"是对它较为准确的描述。


图4

《从零开始学法语》引入了部分视频内容，为大家聘请了一位"外教"Jacques（图4），不过其教学似乎过于严肃，表情比较呆滞，有些拘谨的样子。接下来的"语法练习"里将学到25个课时的语法要点，形式以课堂对白为主，覆盖了2000余条词汇以及60多段情景对话，感觉带上你的笔记本一同学习效果会更好。

编辑点评

一款较优秀的外语学习软件，整体规划很好，对有一定外语基础的读者来说是个不错的选择。不过我们认为，将其作为辅助教材更为合适，它让学习更加生动有趣；如把它当作学习的主力教材，则有些勉为其难。

记者手札

"英雄何必读书史，直摅血性为文章，不仙不佛不圣贤，笔墨之外有主张，纵横议论析时事，如医疗疾进药方……呜呼文章自古通造化，息心下意毋躁忙。"

此是清代板桥先生偶然之得。每读此诗，不免心中惶惶，窃以古人为镜，自觉笔下无光，于是方有第1期中"恐我为垃圾文字舞者"之感慨，于是便将此前所作一一列下。

2002年01期 2001年IT业大事典
2002年02期 不一样的年代——2001IT全接触（合写）
2002年04期 拒绝微软
2002年05期 真实的谎言——谈计算机保护条例
2002年06期 茫然的上帝们——谈厂商对消费者的误导
2002年07期 渔夫引我见波涛——揭开B2C在中国的生死之谜
2002年08期 自强不息的省略号——从金山变阵谈起
2002年09期 劳动光荣——献给所有坐在计算机前的劳动者
2002年10期 2002，使徒的灿烂微笑——国内IT认证考试现象透析
2002年12期 盗与道——《国内IT认证考试现象透析》之后续报道
2002年15期 沐浴在阳光下——暑期市场调查
2002年18期 大众软件7周年庆典纪实
2002年19期 谁在PC里放了定时炸弹——一份不是医疗报告的报告（合写）
2002年20期 盛大启示录
2002年21期 敢问路在何方——写在龙芯诞生之后
2002年22期 秋天里的童话——杀毒，好一场大战
2002年01期 2002年IT业大事典
2002年02期 叫醒你的眼睛——走进索尼探梦

篇篇翻去，虽不见崖顶丛兰之俏楚，风中弱竹之坚韧，寒雪红梅之娇艳，瘦镂怪石之惊奇，唯言之凿凿，总是由心而出，故值此辞旧迎新之际，心下确也坦坦荡荡。



司马平安
cooper@popsoft.com.cn

世界IT公司中国人才争夺战

■本刊记者 司马平安

经济的高速发展一直刺激着各国对于人才的需求。在经济较发达的西方国家，我们看到他们不仅注意大力发展教育事业培养本国科技人才，而且大量引进外国科技人才。以美国为例，在其高科技软件领域，中国、印度、美国的人员约各占1/3。而美国59%的高技术公司里，外籍科学家和工程师占90%；在计算机产业领域的博士中50%以上是外国人；在硅谷工作的外籍高级工程师和科学家也占总数的33%以上。

一直以来，以美国为代表的西方国家，对于中国的人才都具有极大的吸引力。专家分析，这种吸引力主要来源于4个方面：一是通过大量招收海外留学生，延揽国外高科技人才。如20世纪90年代，历年在美国取得理工科专业博士学位的中国学者人数已经超过中国自己授予的博士。改革开放以来，在美国留学的约16万人中，学成归来的只有约3000人。目前，从美国各大学在中国招收留学生的情况来看，有从研究生、本科生向中学生渗透的趋势。据有关报道，我国相当一部分在国际国内大赛中获奖的优秀中学生先后被美国的大学录取。二是放宽对高科技人才的移民限制。美国众院移民事务委员会通过法案：从2001至2003财政年度的3年中，撤消有关外国技术人员在美国办理签证的限制。三是以高工资和优厚的物质生活条件吸引人才。四是增加科技投资，创造良好的科研学术条件，吸引优秀的科技人才。

近几年来，随着全球经济一体化的逐渐成形，以及我国改革开放政策的逐级深入，中国在世界经济浪潮中扮演着越来越重要的角色，不少跨国企业都将目光更多地投向了中国，纷纷在这里投资建厂，加大投入。以至于有不少人认为目前中国比美国更富机会，由海外归来的学子比例也逐年递增。从记者对于这些学生的采访来看，促使他们愿意归来的原因并非他们比从前的留学生具有更高的爱国热情，而是他们认为目前回国可以给他们的前途带来更多的机会。

于是，战火烧到了我们身边的土地上，世界各大企业，特别是近些年来发展飞速的IT诸强，终于开始了他们对于中国本地人才的争夺战。譬如朗讯公司所属的贝尔实验室就在中国招了300人；又如微软中国研究院在此前已在中国招收了近100名的高级软件开发人员。

对于不少胸怀壮志的学子而言，他们的需要正是自己一展所长的大好机会。然而，要把握这样的机会需要什么样的能力？这些厂商真正需要的人才是什么样子的？我们究竟需要向何方努力才算得上学有所用的人才呢？



本文希望通过与一些正在中国求贤若渴的国际企业的直接对话，揭示这些有关伯乐与良驹之间的种种问题。

IT第一章 微软招聘大会

2003年1月9日，微软（中国）有限公司在北京林业大学天鸿科园召开校园招聘大会，宣布将在应届本科生和研究生中选拔出具有优秀素质的人才加入微软。来自北京各高校的1000多名应届毕业生参加了当天的招聘大会，同时微软中国公司总裁唐骏博士和人事部总监邓康明先生也在大会上向在场的毕业生们介绍了微软的业务、文化、价值观和选拔人才的标准。

微软中国公司总裁唐骏博士在招聘会上表示：“我们真诚欢迎最优秀的应届毕业生加入微软。微软一贯重视人才的开发和培养，我们将为这些优秀人才提供一流的培训和施展才干的广阔空间。微软正在中国实施‘军乐团计划’，希望激发所有员工的潜力，通过协同努力和激情创新，推动微软和中国软件产业的发展，这就是微软的文化，我希望加入微软的优秀毕业生能够以年轻人的激情和活力融入到微软的文化中去，成为微软和中国软件产业的中坚力量。”

这次微软所需要的是可以胜任市场销售和技术支持工作的20名直接面对客户的市场销售和技术支持人员。为吸引和选拔最优秀的人才，微软愿意向招聘到的优秀人才支付在相同市场中和应届毕业生中最高的薪酬。同时，微软还为招聘到的优秀人才投入上岗前的为期3个月的培训，具体培训内容包括：2至4周技术培训，2至4周业务培训和2至4周上岗培训。微软对每个人投入的培训费用将达到2万美元。

这是微软第一次从应届毕业生中招聘直接面对客户的员工。在会后，记者对微软中国公司人事部总监邓康明先生进行了采访，邓先生就微软选拔人才的标准向记者表示：“微软将从品质、态度和能力三个方面，考察和选拔具有优秀素质的应届毕业生。培养他们成为充满激情的微软员工中的一员。”

对于已经加入微软的员工，邓先生谈道：“微软员工都具备这样的特质：有热情、有活力的工作积极性；诚实勤奋、负责任的工作态度；聪明、创新的思想方式。同时，微软将为所有的员工提供宽松、舒适、温馨的工作氛围和家庭式的关怀，使这些优秀人才可以充分发挥其聪明才智。所有的员工工作在一起就像是一个大家庭。”

在会场，记者注意到一个细节，那就是由于微软的招聘时间与学生期末考试接近，而为了减轻学生的负担和顾虑，微软将为所有参加笔试和面试的学生提供交通费。此外，参加面试的学生还会得到误餐费。

这个细节不但反映了微软对于人才需求的急迫，同时也说明作为一家著名的跨国企业，每个环节都反映着成熟与合理的风度。这样的公司自然是极具吸引力的，而仅从邓先生所谈到的品质、态度和能力这三个简单的词汇中，我们是无法明了它们究竟包含了多少内容的。好在记者对于微软公司的关注已有一段时间，与其中的不少员工也有私交，因此从记者的角度来看，微软对于吸纳员工的标准并不像我国某些企业那样完全以学历来衡量，也并不要求员工初来时就能为公司带来什么样的好处，换句话说，他们看重的是年轻人的可塑性。

微软（中国）有限公司人力资源部招聘经理尹冬梅曾经谈到微软对人才的三方面考量：

第一，他是一个非常有激情的人：对公司有激情、对技术有激情、对工作有激情，这是微软的文化构成之一。可能在一个具体的工作岗位上，你会觉得奇怪，怎么招了这么一个人，他在这个行业涉猎不很深，年纪也不大，但他有激情，和他谈完之后，你就会觉得他有很多想法，愿意给他一个机会。



第二，微软希望能招到一些聪明的人。我们招的人不见得现在就是某一方面的专家，但他一定会在短时间内学会很多东西，能够超出职位的要求。负责招聘的部门经理在和应聘人谈话时会通过很多开放式的问答，来看他是不是够聪明，反应是不是够快。聪明人就是一个学习快手，有创新性，知道怎么去获得新的想法，并有能力提高的人。

第三，微软要招努力工作的人。在微软你看不到不努力的人。到晚上八九点钟，办公室里人最多。销售人员白天去拜访客户，晚上回来写报告，做方案。还有一些部门开会、听总结，也都在这个时间段。在微软没有一个经理要求员工加班，但因为员工很有激情，他们能从工作中得到乐趣，又希望工作能够做到完美的状态，所以自然而然会努力工作。

这就是微软需要的人才，也许你对行业涉猎尚浅，不是专家，但这不是关键的问题（请注意，此处用语并非表示你可忽略对于有关专业知识的学习，因为进入微软的第一步是要通过笔试，因此你仍需有相当扎实的行业基础），关键是你一定要有激情、够聪明，同时还需要一种顽强的韧性。你以为成为这三点兼备的人才很

容易么？如果你认为如此简单，首先你就不够“聪明”。在加入微软的测试过程中，不仅有对专业知识的考核，同时还有着许多测试心理的题目，譬如那道经典的题目：“下水道的盖子为什么是圆的？”我无法告诉你准确的答案，因为微软根本不会列出所谓的标准答案，但我可以在此提醒你，微软需要具有开放型思维的人，你可以说任何答案，只要你有足够的理由和属于自己的见解。

IT 第二章 HP、IBM与DELL

无论个人PC还是服务器领域、无论电脑本身还是那些种种用途的其他设备，你都无法错过HP、IBM与DELL这三家公司的名字，它们就像永远放在你桌上的一面镜子，每当你拿到一个新鲜的IT产品总会发现它们身上清晰的烙印。对于记者来说，它们离我如此之近，可当我准备就本期专题展开采访时，忽又感觉无从下手，因为它们本身都是庞大的机器，涉及的方方面面可能用几十万字也无法说清。

于是，我接通了互联网，希望首先能从它们的主页中了解到它们正需要哪方面的人才。

每家公司的招聘界面都是纯英文的，特别是对于很多专职的英文缩写，翻译时感觉极为困难，但我并未因此而厌烦它们没有针对中国用户的体贴设计，因为我知道它们所需要的人才首要的一点就是相当的英语能力。如果连招聘信息都看不懂的人，对他们而言又算是什么样的人才呢？

除了满目的英文外，在这些页面上还有两点给我留下了深刻的印象，一是它们几乎都是直接对全球招聘，也就是说无论你在世界哪个角落，都可以通过页面中的简单填写进行申请。二是它们所需要的人才涉猎广泛，无数的大条目后还跟着很多细致的分类，当然每个分类中都标有它们需要哪一地区的人才。

广泛的涉猎给记者的采访带来了困难，因为我们无法明确究竟该从哪个部门入手，只好从大局出发以了解他们对于人才的需求，以及其内部中国员工的真实状况。

首先是惠普。

中国惠普有限公司人力资源营运总监葛永基曾经谈到惠普的核心价值观：热忱对待客户，信任和尊重个人，追求卓越的成就与贡献，靠团队精神达到我们的共同目标……

另外有关惠普在选人的策略上，他曾谈到这样一个细节：“我曾经Interview（面试）过一个人，我还在那里端正地坐着，他却把椅子一斜，半躺着，脚一跷，还晃啊晃啊，你说在这种情况下我还有兴趣Interview（面试）下去吗？将来他到我的Team（团队）里面不是我来管理他，而是我来伺候他（笑），所以最后我没要他，即使他是名校毕业或是研究生也没用。到一个公司来面试是你职业生涯的重要一步，你对这个公司和有关职位有兴趣，你才会来Interview（面试）。你要是觉得这里不适合你，也可以说是你不适合这里，不想来了，这都没有关系，可你要是漫不经心，不当回事，这种态度我是绝对不能接受的。”

惠普重视态度，同时惠普也重视自信与真实，葛永基谈到的另一个例子便说明了这一点：“面试的时候一定要自信、语言不必太罗嗦。因为面试的时间很有限，不要去天花乱坠地谈一大通，假如让人当场抓住你讲的是虚假的或者不懂装懂，那结果自然可想而知。我曾经碰到过一个应试者，把自己说得很了不起，什么都懂，当我去问他某个具体的问题时，他先是跟我打马虎眼，然后我又从别的角度问他，能看出来他并不是真正做具体的技术工作的。一些基本的概念你都搞不懂，你怎么去跟你的用户谈呢？最后这个人也被我否掉了。关键不在说多说少，而是你的自述一定要经得起追问，人不可能十全十美，你不懂也不要紧，可以学嘛，可是你弄虚作假，这个是绝对不能原谅的。”

诚实无论对于什么都是必要的。葛永基先生所表达的大多是一些与人品有关的东西，这让记者深深感到，对于任何公司来说，所需要的首先得是一个“人”。

接下来，让我们了解一下IBM。

记者对于IBM的了解首先是从其内部的一名员工开始的，因为我希望通过他的一些亲身感受可以让我们更真实地接近IBM的需求。

记：请问您是怎样进入IBM的？您认为IBM看中了您哪一点？



IBM员工：当时我前后寄过三次简历，半年多没回信。IBM习惯简历来了先搁在那儿，过半年你仍寄，说明你在追求IBM，IBM可能就是看中了我的"热爱"，我对这个行业的热爱，当时我有一种追星的感觉。

记：刚进IBM的时候您有何感受？

IBM员工：我觉得有些不太协调，我总发现我要适应更新的东西，而且还有更新的东西等着我去适应，去学习。一个人适应一个企业是不容易的，尤其是大企业。这是很残酷的。但人必须适应企业，而不是企业适应人。

记：那您感觉IBM与我国的某些IT企业相比有何不同？

IBM员工：首先是在IBM权力压迫感是很淡化的，这也是国际化大企业吸引人的魅力所在，真正的恐惧感是来自业绩上的压力。其次是我觉得外企员工压力更大。你可以比较一下，同样都是卖消费类科技产品，那些国内企业会有多少人在做？而IBM在全国的销售人员只有十几个人，我们每天走起道来都像跑一样，我觉得我们的压力比国内企业员工的压力要大得多。

记：这么大的压力，你有没有想过离开？

IBM员工：我有想过，但不是因为压力大。我曾想自己开公司，但我希望自己更成熟以后再来判断自己适合做什么行业。其实年轻时挺幼稚，那时觉得自己开公司是最棒的，但实际上倘若你想做更大的事情，运作大规模的动作，在企业里学习、锻炼的空间反而会更大。倘若你只想自己说了算，按自己的意识办事，那你最好去自己做企业，这往往也是一个小企业失败的原因。

与这名员工的对话使记者感受到IBM对待员工的某些特质。其实，IBM在选材方面也有着自己的特殊要求。去年，IBM全球人力资源总裁提出了四点：第一个是pride（自豪感），第二是innovation（创新），第三是flexibility（灵活性），第四个就是高绩效文化。

IBM（中国）有限公司大中华区招聘经理张榕也曾谈到："在公司的文化建设方面，我们也会从这四个方面去突出。比如在IBM的"高绩效文化"中，从来没有一条说你是哪个学校毕业的，你是什么学历，而是看你真正在工作上的贡献，还有你表现出的工作热情。IBM重视的是你工作的结果，而不是看你以前的背景。"

此外，IBM中国技能培训总监邝懋功向记者表示："IBM现在比较强调'高绩效文化'，也就是个人每年考核系统的三大部分：一个叫win，就是所谓'必胜的决心'；第二个是execution，就是又快又好的执行能力；第三个是team，就是团队精神。有这三种特质的人就是我们所谓高绩效的人。要想在IBM这样的高科技业企业做得好，一定要追求高绩效，也就是你要愿意追求更好，愿意付出更多，当然收获也会更多。因此，在IBM所有员工都会有压力。当然，IBM也是非常重视员工培训的，我们光一位员工平均每年的培训费用就是3000美元。"

高绩效与工作的结果，这些都是现实的答案。而能得到高分的人才是IBM所需要的。"无需背景"本身就说明了IBM需要的是未来的成效，而不是以往的业绩。也许这正是IBM近年来不断扩大校园招聘的比重（现已占到了所有员工招聘的30%～40%），并被《世界经理人》杂志评为发展领导才能最佳公司的原因吧。

最后本应是对于DELL公司的采访，但很遗憾记者遭到了拒绝。

DELL公司的联系人表示如果记者的采访可以在5分钟内完成，他就可以安排，因为他马上要去机场奔赴外地。于是记者没有再要求什么，因为我们所需要了解的决非5分钟之内便可完成。虽然遭到拒绝，但这并不表明DELL不需要中国本地的人才，相反DELL公司的联系人还是通过这5分钟向记者表达了DELL公司对于人才的需求，并约好来年如果我们需要，他一定会安排直接的采访。

年末的忙碌是完全可以理解的，特别是对于DELL的大部分员工来说，它们不但要完成平时的工作，还需要到总部作对于过去一年工作的汇报。

有关以上三家公司的采访暂且告一段落，虽然有些泛泛，但从它们的态度中我们毕竟了解到人才不是拿来看，拿来说，而是要拿来用的……

IT 第三章 来自日本的企业

作为近邻，作为同样都是黄皮肤的人，日本与中国之间一直有着特殊的关系。也许，在相似的文化背景当中，两国的交往应该更亲密一些。但常常有消息表示日本的企业不重视中国的员工，甚至有某些恶劣的事件发生，影响了不少人的正常判断。因此，记者希望了解一些来自日本的跨国企业的普遍情况。

记者首先想到的是富士通公司，因为记者大学时的一个朋友正在该公司任职。他所负责的主要是ERP的程序设计，以我对他的了解，他在进入该公司之前所学的并不是计算机专业，对

于程序开发特别是ERP的程序设计了解并不深入，但是他并未放弃对全新领域的学习。在进入富士通的初期，常常接到他打来的电话，他说：“培训太苦了，我一边学日语，一边学程序，老师讲课是用日语，我几乎什么都听不懂……”

我能想象他所遇到的困难，因此虽然在同一座城市里，但在那段时间我从未见过他。直到很久以后，在一次同学聚会中，我才又一次见到了他，我知道他度过了难关，因为我从他的表情中看到了自信的笑容。回忆起那段日子，对他而言并非是苦涩的，虽然难，但他还是通过翻字典、查资料、请懂日语的同事讲解等种种方法学到了他工作所必需的知识。对于这段时间他是这样认识的：“虽然我现在的工资不高，也许日本企业的工资都不高，但我并不失望，因为我已经得到了锻炼，我的能力提高了不少，我觉得自己很充实。”

此后我们常常聚在一起，我也从他身上更多地了解到，一个企业的魅力也许并不完全在于金钱。

写本期专题时，记者还得到了在富士通（中国）有限公司总经理办公室担当课长的金琼的一番介绍。他说：“在富士通，中国员工和日本员工之间相处融洽，感觉不到一般日资公司里中方员工和日方员工之间那条明显的界限。中国员工只要表现出色，晋升速度非常快。像在销售公司，只要有业绩的，很快就会晋升到销售经理；在软件公司或搞计算机的公司，干到什么样属于哪个级别，都有完备的制度。比如说我们有一名员工在短短两年内就从普通员工晋升到了课长，这在一般的日资企业还是很少见的。另外，我们针对每个员工都有一个‘职历管理’计划，员工进入公司之后，从培训开始，所有职业经历都会有详细记录，公司会仔细研究每个员工的职业经历，根据每个员工的不同情况，充分发挥其潜力。而且这种‘职历管理’是公司和员工双方互动的，每年管理人员都会对他自己的部下有一次评价，帮助其进行职业规划。这时候员工也可以提出自己新的发展思路，而且只要能和公司的发展相结合，一般都会得到满足。”

如果说富士通公司对待人才的策略反映了日本企业对于每位员工足够的信赖和重视，那么NEC公司则把重点与范围提到了理论的高度。NEC（中国）有限公司人力资源室经理张春弟表示：“NEC公司面向21世纪在全球提出了一个概念：Holonic，即提倡员工个体独立，同时又与整体配合融洽。为此NEC（中国）有限公司提出了‘培养闪光的个人’这个张扬个性的口号。有一位员工本来是外语专业，但对计算机非常感兴趣。不久前部门要建立一个电脑人事管理系统，考虑到他的兴趣和长处，就委派他去考察市场。比较了几家之后发现，大多数类似软件都存在一个通病——软件的开发者与使用者是分离的，所以软件的开发没有充分考虑到使用者的实际需求。经过商讨后，部门让他独立负责开发一套适合NEC公司内部并方便使用的系统，现在这套系统已经开始正常运行了。应该说，这是一件让多方都满意的事情，由于没有请外面的软件公司开发而省下了一大笔费用，部门因此有了适合自己公司的管理系统，员工个人在开发这套系统时，不仅满足了个人兴趣方面的需求，学到了很多东西，并获得了巨大的成就感。应该说‘闪光的个人’计划，使每个人有了更大的发展空间。”

团队与个人并不是矛盾的词汇，从对这些公司的采访中记者感受到，你需要有团队精神，但同时任何优秀的团队都需要那些愿意思考并敢于直谏的个人。

IT 第四章 双向选择

看到这些公司的种种情况，也许你已有些跃跃欲试了。但我此刻却要为你泼上一盆凉水。因为你在选择从业时应该有着自己的一份考虑。并不是所有的外企都会有着“以人为本”的原则，而即使各方面条件都很完备的企业也不一定真正适合你。

曾经见到这样一位程序员的自述：

我是2002年的毕业生，所学的专业是计算机应用。当时2002年新年刚过，我就和一个同学开始了南下找工作的旅途。虽然当时的就业形式比今年要好，但竞争依然太激烈了，好的公司太少了，牛人又太多了。经过了1个多月的笔试、面试、再笔试、再面试，终于敲定了一家做GIS的IT公司，说实话当时的我根本就不知道GIS为何物。但我为找工作已经奔波得筋疲力尽，而那家公司看起来也还不错，而且号称是什么外企的分公司！于是匆忙中签了约，经过半个月的自学和摸索终于开始接手项目了，但这个时候我才发现，我所在的这个部门只有我和经理两个人在写程序，而且当接到项目之后，我的经理就把客户要求和以前类似项目的代码塞给我，再之后就撒手不管了。从需求分析到写代码，从软件测试到打包出炉，全是我一个人在撑着，那个经理就只管理着时间表，监督我晚上加班。

记得刚开始的时候，自己的心理压力特别大，总担心出问题，做项目期间就感觉有一块石头压在我的胸口上让我窒息。当我向同学诉苦时，他们都很奇怪我为什么会这样，出了问题是经理负责，可他们哪里知道，出问题经理就只会把我留在公司里加班，曾经有一次就是因为一个Bug找不

出来，经理软硬兼施让我连加班2天2夜，直到解决了问题为止！

最要命的是我对GIS越来越不感兴趣，说是用VB开发GIS，实际上我只是用VB开发界面，然后再对数据库进行一些简单的操作！对于地图数据的操作是完全通过控件来实现的，一些真正高深的功能全部都被封装在控件中了。我做完第一个项目后发现以后我所做的就只是重复劳动！而且不能有自己任何的创造性在里面，数据结构由数据部的人来定，界面由多媒体部设定，我们部门就是我一个在写程序，我只需要按照他们的要求，用VB把功能堆砌出来就OK了！而且我发现我要想在这个部门中有所发展就必须要过“地理”这道门槛，公司所有的上层人员都是测绘学院出来的，对地理很精通，编程马马虎虎！在这个公司如果你不掌握一些制图的软件和一些GIS的关键技术，就很难上升了。

如果在这个公司再呆下去明年肯定要加薪水，但我真的不想再做下去了，感觉自己像是在被动地混日子，我的编程水平比毕业的时候没有任何提高，反而有下降的趋势，而且变得越来越没志气，没雄心，心里也开始慢慢堕落，对新技术变得非常麻木，失去了往日的兴趣，而且对写程序越来越没有热情。有时候我想想以前在学校意气风发的日子，都明显感觉到自己在走下坡路，在变得随波逐流，变得没有主见。如果任凭自己这样发展下去，就可能会变成一个只会混日子没有头脑没有上进心的家伙，在一番激烈的思想斗争之后，我顶着家里的压力终于辞职了。

他的遭遇并不是偶然的，世界上的每个人也不可能都是幸运儿。看着每日起早贪黑的身影总是为了生活苟延残喘的叹息，我不愿听到那样悲伤的声音，因此我要提醒你：有人需要并不等于你就适合，有时候选错路也许比没有路更令人悲哀……

IT尾声

曾经有个朋友，虽然他所进入的公司足以令不少人羡慕，但我知道他却在天天郁闷着，用他的话来说：“什么都不顺心……”他与团队不能相容，他的才华得不到认可，他无法晋升，什么所谓“只要自己努力，企业就会给你很多的机会”对他而言根本是毫无机会……另外，最让他受不了的是，怎么到现在他还没有奔驰、宝马，究竟什么时候他才能成为比尔·盖茨呢？

问题究竟出在哪里呢？“净言、修身、养性、齐家、治国、平天下。”也许这些并不是外企的文化，但作为中国人，用这些来衡量你，你能做到哪些呢？

“天下”绝不是一个穿着女人衣服，留着长头发的男子用剑写在地上的两笔歪字，它是一粒粒细小的沙，一粒粒可以让我们领悟天下的沙……

媒体文摘

eNet 1月22日 四面楚歌 怎样拯救AOL

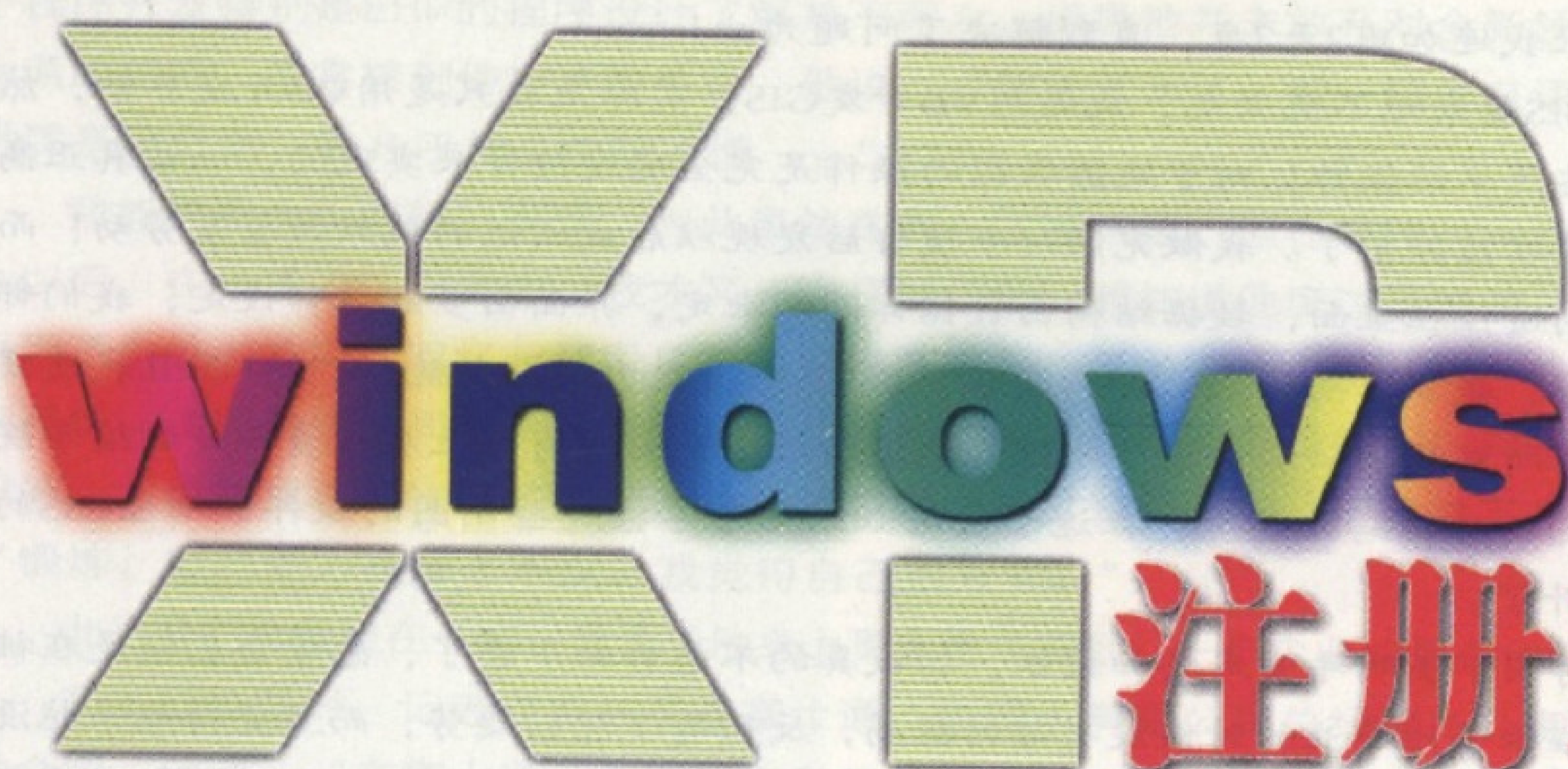
在没有凯斯的情况下，AOL开始组建新的领导层。但是，这家曾经渴望与时代华纳组建成传媒界的"超级航母"的明星公司却早已经是四面楚歌：业绩急剧下滑，股票价格大幅缩水，昔日无限风光在短短两年内转眼就化作为过眼烟云，同时假帐丑闻也波及而来，随时都令这家公司有触礁的可能。但是，新的团队就能拯救AOL吗？为了走出困境，AOL-时代华纳公司近期来动作频频，继公布战略计划后，凯斯也宣布5月份后离任，同时该公司还将在本月底拿出至少100亿美元用于帮助AOL走出困境。问题时，要怎样做才是对的？



chinabyte 1月22日 2002年短信侵权事件纵览

笔者认为，2002年是短信的发展年，短信给中国的互联网业带来了生存的空间。2003年应该是短信的整合年和规范年。短信是一种新的技术，对于技术本身应给予充分的肯定。但因"短信"而产生的社会问题，除了我已列举的五种情况之外，短信和其他衍生业务一起，诸如"同城约会"之类的活动，给我们社会主义国家的社会风气带来很大影响，给正在成长的一代年轻人的社会观念甚至意识形态都造成很大的冲击。规范是必然的，如何规范是需进一步探索的。





Windows XP 注册表探索

■重庆 罗应中
北京 风行水

编者按： 微软早在Windows 3.X中就为文件关联提供了一个注册表编辑工具，进入到Win9X时代，注册表的实用功能已经不能用“光芒四射”来形容，曾几何时，注册表和计算机高手之间几乎存在着某种必然联系。时至今日，微软操作系统发展到了Windows XP，注册表毫无疑问仍扮演着非常重要的角色。相信通过各种媒体的介绍，注册表已没有了当初的神秘感，修改起来也不会再像当初那样战战兢兢。然而去除了神秘感，是否代表着熟悉呢？实际上在日常的电脑应用中，大部分朋友对注册表的使用仍显陌生，不少用户即使有所了解也只限于几个特殊的值项。如果注册表应用只限于对特殊值项的记忆，而不能举一反三，那确实是有些委屈了它——因此有了这样的一个专题，希望你会喜欢。

认识Windows XP注册表

1.概述

Windows XP注册表实际上是一个庞大的数据库，这个数据库记录了机器软硬件环境的各种信息，对操作系统及应用程序的正常运行至关重要。具体来讲，此数据库包含了Windows系统和应用程序的初始化信息、应用程序和文档文件的关联、硬件设备的说明、状态和属性等数据，操作系统和应用程序会对此数据库进行频繁存取，以保存和获取必要的数据。

注册表中的不少数据可直接通过操作系统及应用软件提供的界面来变更。笔者认为对注册表数据直接修改的意义主要有二：一是快捷，可以绕过不少复杂的操作；二是可以对操作系统、应用软件不提供修改途径的数据进行变更，以实现特殊目的。这里要说明的是，由于Windows XP是严格的多用户操作系统，在进行注册表操作时，应以管理组（Administrators）成员身份进入。

在Windows 9X中，注册表的数据文件存放在系统盘的Windows目录下（user.dat和system.dat）。而在Windows XP中，绝大部分数据文件存放在“%SystemRoot%\system32\config”文件夹下（“%SystemRoot%”是文件夹system32所在位置，如“c:\windows”）。该目录里面包含了5个没有扩展名的文件，即当前注册表文件：

DEFAULT（默认注册表文件，位于注册表的HKEY_USERS项分支下）
SAM（安全账户管理器注册表文件，位于注册表的HKEY_LOCAL_MACHINE\SAM项分支下）
SECURITY（安全注册表文件，位于注册表的HKEY_LOCAL_MACHINE\SECURITY项分支下）
SOFTWARE（应用软件注册表文件，位于注册表的HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE项分支下）
SYSTEM（系统注册表文件，位于注册表的HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM项分支下）

Windows XP会将系统初装后的注册表文件备份到“%SystemRoot%\Repair”目录下，以便系统出现故障时能用此备份文件修复（具体使用方法请参见后文）。

2.Windows XP注册表编辑器

Windows提供一个编辑注册表文件的编辑器，单击“开始”→“运行”，输入“regedit”回车后即可进入。注册表编辑器的界面类似于资源管理器，其中涉及到一些名词术语，以下介绍我们将统一采用Windows XP中文版帮助文件中的命名。

编辑器左栏是树形目录结构，共有5个根目录，称为子树，各子树以字符串“HKEY_”为前缀（分别为HKEY_CLASSES_ROOT，HKEY_LOCAL_MACHINE，HKEY_USERS，HKEY_CURRENT_USER，HKEY_CURRENT_CONFIG）；子树下依次为项、子项和活动子项，活动子项对应右栏中的值项，值项包括3部分：名称、数据类型、值（图1）。

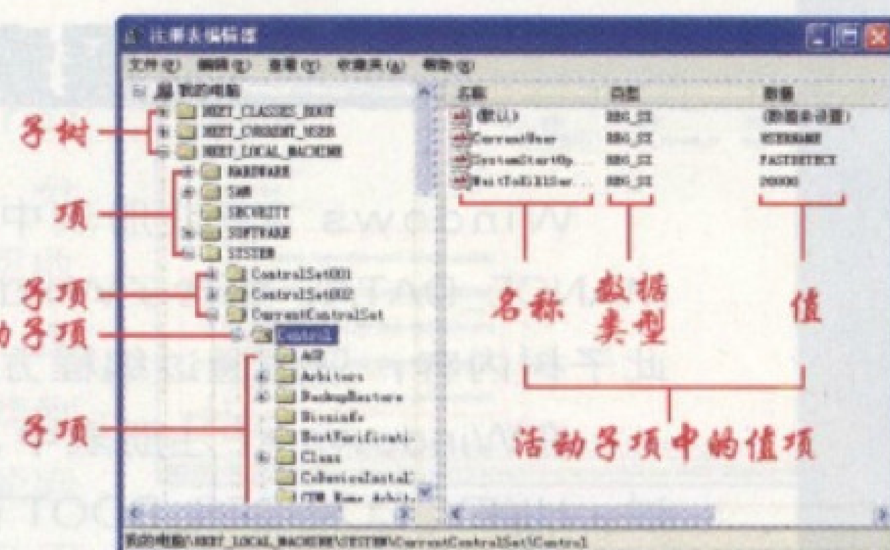
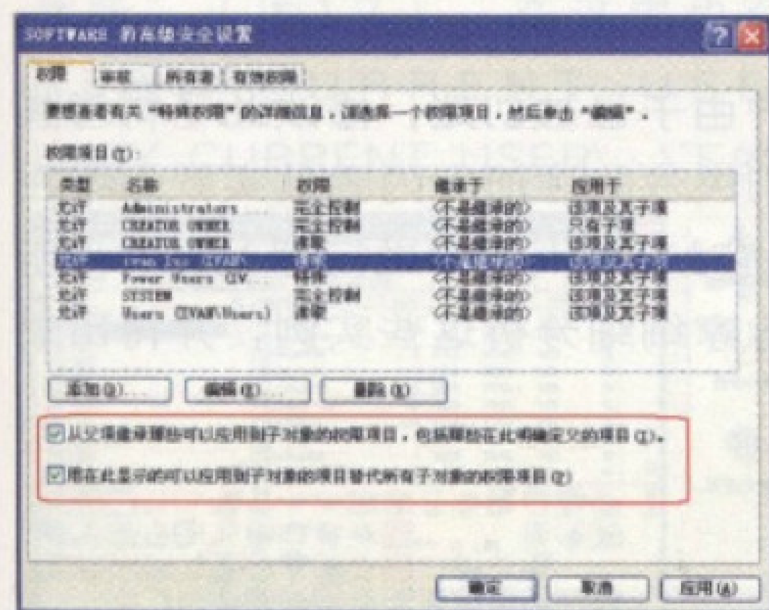
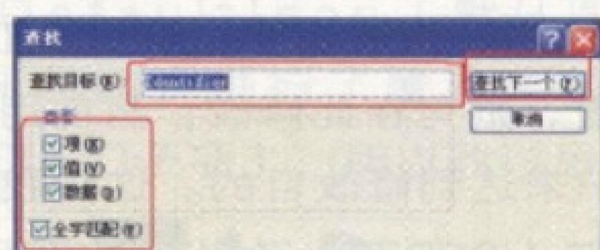


图1

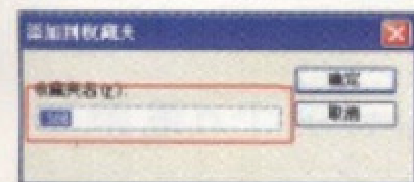
在Windows XP注册表编辑器中可直接修改、添加和删除项、子项与值项，并且可利用查找命令快速查找各子项和值项：


图2

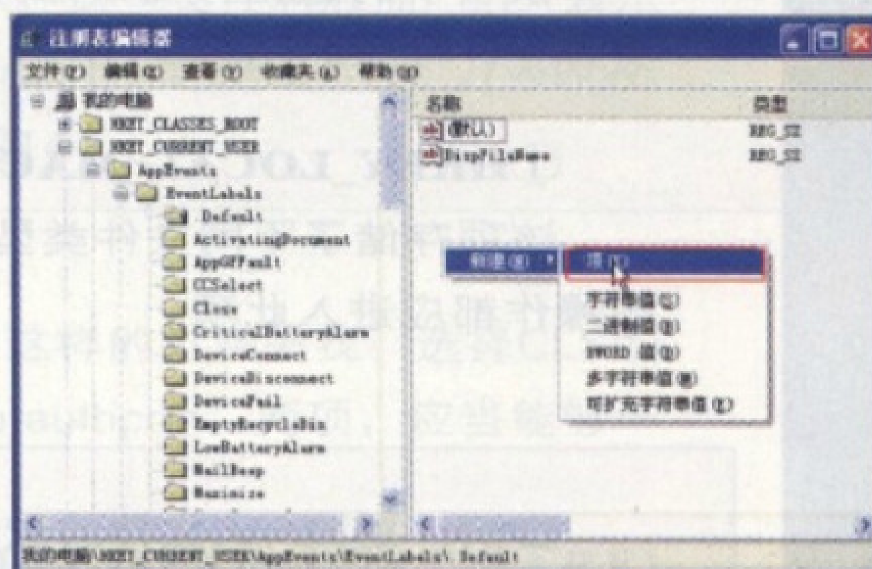

图3

（1）设置权限： 在多用户情况下，可设置注册表的某个分支不能被指定用户访问，方法是选择要处理的项，并选择菜单“编辑”→“权限”，然后在对话框中设置相应权限（图2）。但这里要注意，设置访问权限意味着该用户其进入系统后运行的任何程序均不能访问此注册表项，不熟悉的用户请慎用此功能。

（2）查找： 选择菜单“编辑”→“查找”（或按“Ctrl+F”），在弹出的“查找”窗口中“√”选要查找目标的类型，并输入待查找内容（图3），单击“查找下一个”按钮，等待片刻便能看到结果，之后按“F3”键可查找下一个相同目标。

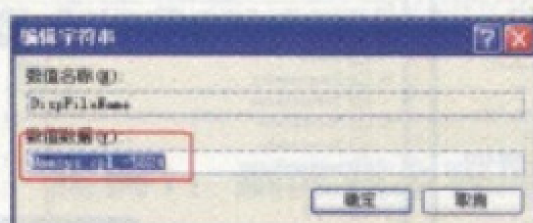

图4

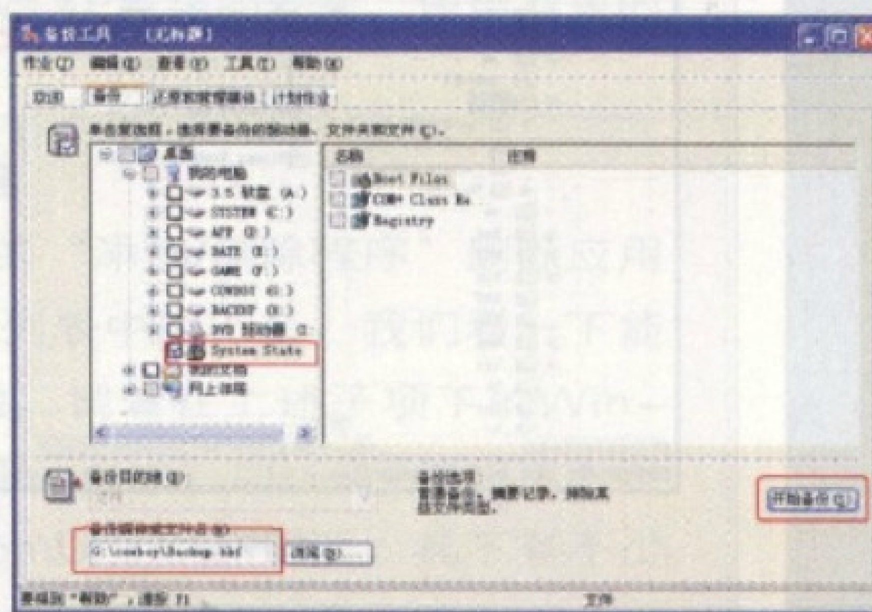
（3）收藏： 有些注册表项经常需要修改，这时可将此项添加到“收藏夹”中。选择注册表项，单击“收藏”→“添加收藏夹”，输入名称并确定后该注册表项便添加到了“收藏”列表中（图4），以后访问时可直接从“收藏夹”点选进入。查找和收藏是注册表编辑器的重要功能，应多加以利用。


图5

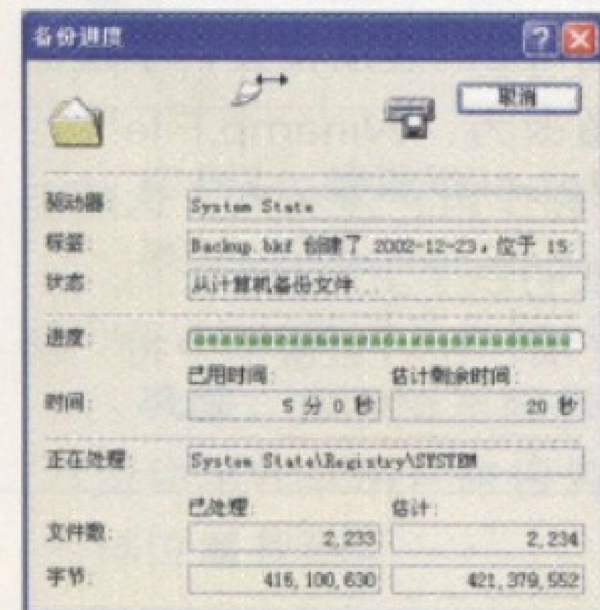
（4）添加子项或值项： 在左窗格中选择要在其下添加新项的注册表项，然后在右窗格中单击鼠标右键，选择“新建”→“项”或值项数据类型（图5）。

（5）更改值项： 右键单击要更改的值项，选择“修改”，然后输入新数据并“确定”即可（图6）。实际上，如要删除、重命名子项、值项，只须选择相应对象，单击右键，进行相应操作即可。


图6


图7

（6）注册表项的“导出”和“导入”： 建议在修改注册表时，如果没有把握，请将修改项先导出以备修改错误时再导入恢复。选择要导出的注册表项，单击“文件”→“导出”，“保存类型”一般选择“*.reg”，输入文件名后单击“保存”即可。要导入已备份的注册表项只须单击“文件”→“导入”，并选择准备导入的文件，若是上一步导出时存为.reg文件，导入时直接双击此文件即可完成任务。


图8

3.备份注册表

为了在注册表损坏后能及时修复，有必要对其进行备份。用Windows XP自带的备份工具就可完成此工作：单击“开始”→“所有程序”→“附件”→“系统工具”→“备份”，取消向导模式调出“备份工具”对话框（图7），点选“备份”标签，再“√”选其中的“System State（系统状态）”项，点选左下角的“浏览”可选择存储备份文件的位置。最后点击“开始备份”，系统便开始备份文件了（图8）。需要注意的是这样的备份是连带系统文件一同备份，虽然耗时多，但非常安全（后面会讲到），且操作简便。如果你仅对注册表信息备份，那么将上文中提到的5个注册表数据文件备份即可。

探索Windows XP注册表

Windows XP注册表中除前面提到的5大子树，其实还有一个隐藏的性能子树HKEY_PERFORMANCE_DATA，包含了Windows XP一些性能工具和性能数据之间的信息；但在注册表编辑器中无法看到此子树内容，只能通过编程方式访问，因此本文就不作介绍了。

在Windows XP注册表中，HKEY_CURRENT_CONFIG子树的信息较少，也不是很有用，这里予以跳过。HKEY_CLASSES_ROOT下的信息和HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes下的信息相同，只要一处更改，另一处便自动更改。HKEY_USERS子树很有用，特别是.DEFAULT项，保存的是默认用户的软件设置，如果要限制新建立用户的软件设置，则可在此修改；当前用户由于已被创建，修改此子树对其已无效，而应当通过HKEY_CURRENT_USER来达到修改目的。这样我们关注的注册表内容其实就集中在HKEY_LOCAL_MACHINE、HKEY_CURRENT_USER两大子树下，后面将对这两大子树进行深入探索，所举之例都是与大家关系密切的，其本身的意义固然不小，但我们更希望大家细细分析这些实例，并得出规律性的结论，以达到举一反三的效果。

1.HKEY_LOCAL_MACHINE子树详解

该子树主要存储Windows XP的系统信息，常用到SOFTWARE和SYSTEM两个子项。

（1）HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE

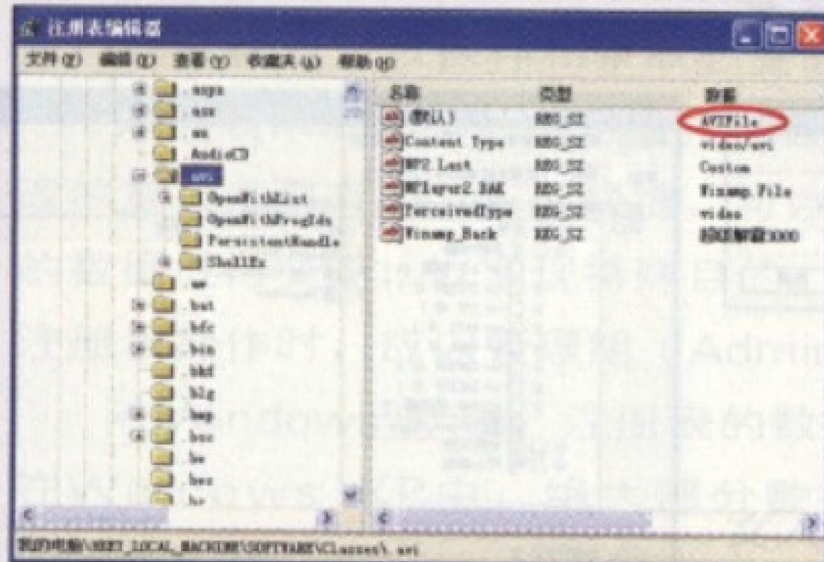
该项下的数据存储了应用和系统软件的有关信息，只要涉及到具体软件方面的修改都应进入此注册表项。

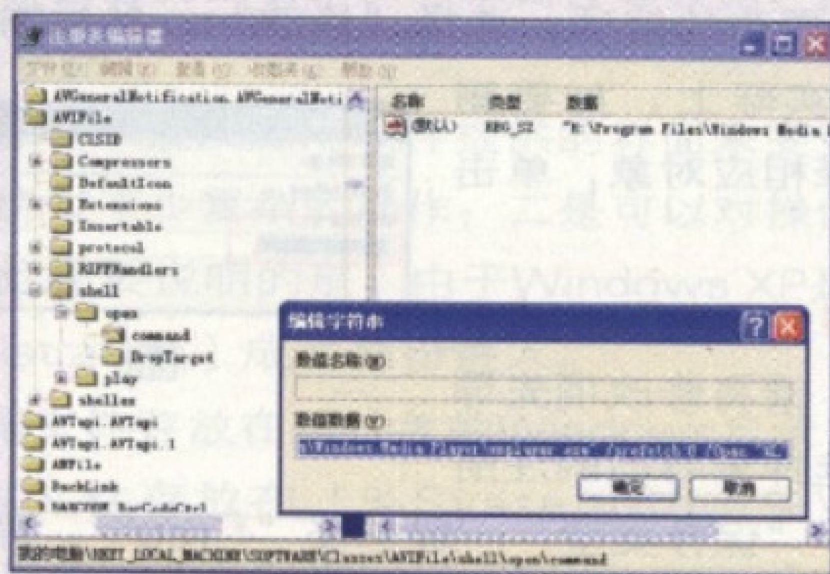
①HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes

该项存储了不同文件类型的打开程序及已注册程序的相关信息。关于文件用什么软件打开、播放等修改操作都应进入此项。

实例：更改AVI文件的默认打开程序

首先来分析一下AVI文件打开程序的存储位置。在注册表编辑器中（以下除非特别说明，都是在注册表编辑器中）展开上述Classes项下的.avi，发现左窗格中“默认”值项的数据是“AVIFile”（图9），于是找到同一Classes项下的AVIFile，展开其下的shell\open\command，发现其默认值指向Windows Media Player（图10），即AVI文件用WMP默认播放。因此修改其默认打开程序有两种方法：一种是把上述command项下的默认值改为指定程序，如笔者硬盘上的“D:\Winamp2经典\Winamp.exe”，但上述方法的结果之一是AVI文件的显示图标仍然是原来的Media Player样式；也可修改上述.avi项中的默认值，使其指向Winamp2的注册位置，于是仍在上述Classes项下寻找，果然发现有Winamp.File子项，因此将.avi项中的默认值改为“Winamp.File”，果然一击奏效，图标也随着改变了。如果你发现这两个修改方法均对打开程序不起作用，没关系，这是因为HKEY_CURRENT_USER中对AVI扩展名信息进行了覆盖，看到后面的内容你就明白了。


图9


图10

巩固：要禁止CD光盘自动运行，只需展开上述Classes项下的AudioCD\shell子项，在右边窗格中将“默认”值项设为空“ ”（即输入空格）。

②HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\CLSID

该子项存储有关类ID（CLaSs ID)分配的信息，Windows XP中几乎所有支持OLE的应用程序都有一个合法的类ID。这个子项对于程序员的意义很大，对于普通用户，则可用来修改特定图标的提示信息。这个子项比较常用，建议大家收藏，以方便使用。

实例：修改“回收站”的提示信息

上面所说的特定图标包括HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\CLSID下的5个图标（图11），分别代表网上邻居、我的电脑、我的文档、回收站和IE浏览器。由图可知“回收站”的CLSID值为{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}，在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\CLSID子项下查找此字串，找到后将右边窗格中修改字符串InfoTip的值为你想要的提示信息，如“电子垃圾轮回之所”（图12）。在这里也有DefaultIcon（默认图标）子项，但因HKEY_CURRENT_USER对此也进行了覆盖（其实就是上面提到HKEY_CURRENT_USER\···\下的CLSID子项），所以改过后并没有任何作用。

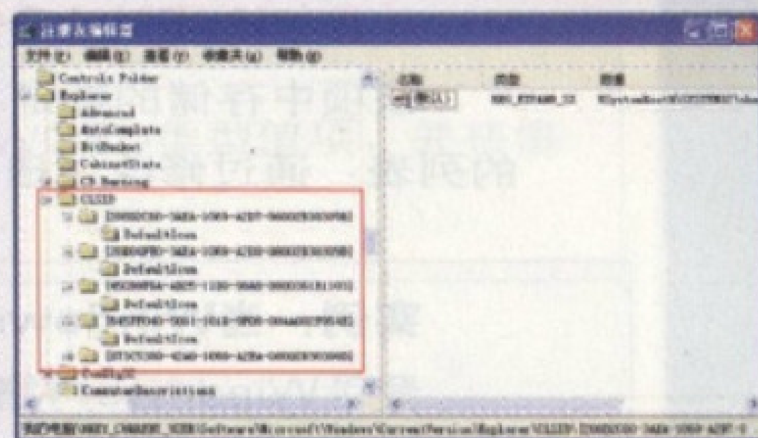


图11



图12

巩固：修改控制面板中“任务栏和‘开始’菜单”的默认图标，查找CLSID下的{0DF44EAA-FF21-4412-828E-260A8728E7F1}，选择此项下的DefaultIcon，在右边窗格中修改“默认”键值为新图标的路径。不少DLL和EXE文件中都不只一个图标资源，可以在这些文件名后加“,n”表示引用第n个图标。可下载专门的工具软件来查看图标资源，如AIconExtract（地址：http://www.onlinedown.net/AIconExtract.htm，图13）。最后看一下修改后的效果（图14）。

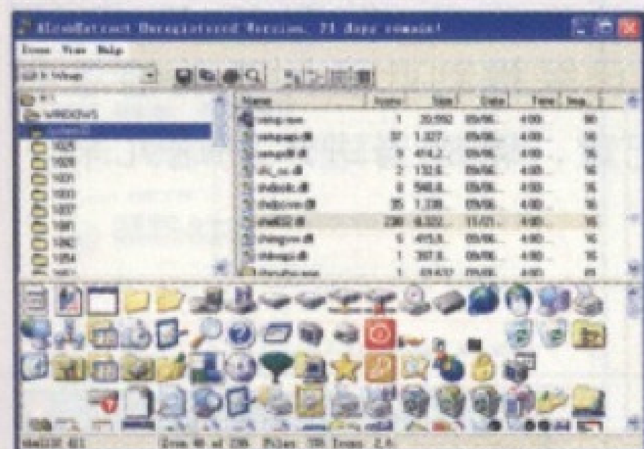


图13



图14

其他较有用的CLSID值大家可以用这样的方法去找：选择CLSID子项，然后分别查找“infotip”和“defaulticon”两项，应当能够一网打尽。

③HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft

该子项是一些与Windows XP系统的安装、使用有关的信息。

实例1：删除残余程序名

有时用“控制面板”中的“添加/删除程序”删除应用程序后，程序名一直残留在列表中删不去，我们看一下能否用注册表编辑器解决问题。试着在上述子项下的Windows项上点右键，查找“Uninstall”项，查到第2次时发现果然有一个CurrentVersion\Uninstall子项，其下有不少已安装好的程序（图15），将残留项选中并删除即可，当然你也查看残留项的内容以决定进一步彻底删除。



图15

实例2：修改Windows XP安装源文件路径

展开Windows NT\CurrentVersion子项，双击右边窗格中的SourcePath值项，将其值改成新的Windows XP安装源文件路径即可。

巩固：查看随系统启动的程序或服务，只需留意Windows\CurrentVersion\Run子项，这里面的启动项目与你用什么用户身份登录系统无关，与用户身份有关的启动项目可在HKEY_CURRENT_USER子树下的同样位置找到。

(2) HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet

该项中存储的都是与Windows XP系统有关的控制信息，这里仅举一例，更多的运用请大家参考后附的列表：通过修改注册表提升Windows XP的运行速度。

实例：当Windows XP登录超时自动断开连接

登录Windows网络时，有时会因出错而无法登录，以致长时间没有动静。其实我们可通过修改注册表来限制超时断开，打开Services\LanmanServer\Parameters子项，然后在右窗格内修改AutoDisConnect值项的值为1。

2.HKEY_CURRENT_USER详解

该子树下存储的是Windows XP系统当前登录用户的软件配置信息，前面已经提到此子树下的信息会覆盖HKEY_LOCAL_MACHINE下的部分信息，只要是涉及到当前用户的特殊配置，就应当进入到这儿来。

(1) HKEY_CURRENT_USER\Control Panel

该子项存储了Windows XP系统用来配置控制面板的信息。

实例：改变时间显示格式

展开International子项，双击右窗格中的sTimeFormat值项，改为“tth:mm”，其中tt代表出现“上午”和“下午”（此字串可在同项下的s1159和s2359处修改），h表示12时制小时数（H则代表24时制的小时数），mm表示分钟1。同样改sLongDate为“yyyy'/'MM'/'d”，注销后重新登录即可看到效果（图16）。

巩固：关掉Windows XP的错误提示声音

Windows XP在用户操作错误时会发出提示声，可通过修改注册表关掉它。打开HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Sound子项，然后双击右窗格的ExtendedSounds，键入“no”即可。

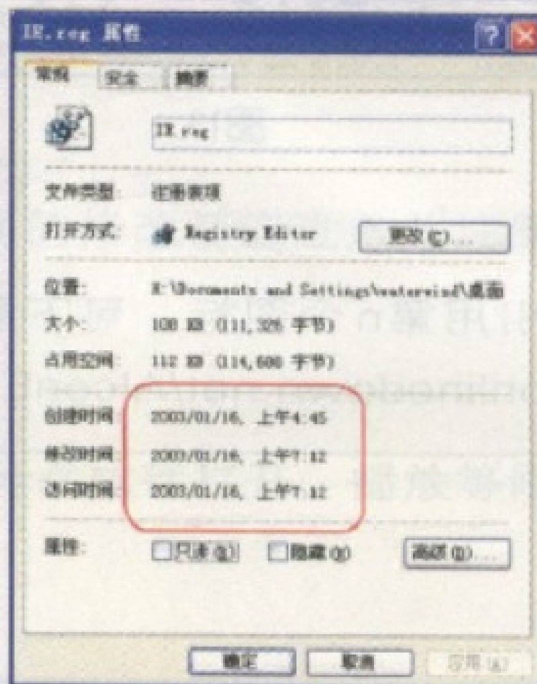


图16

(2) HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion

该子项是我们用得最多的子项，存储了Windows XP大量的配置信息，如屏蔽菜单项、关闭自动运行功能等。

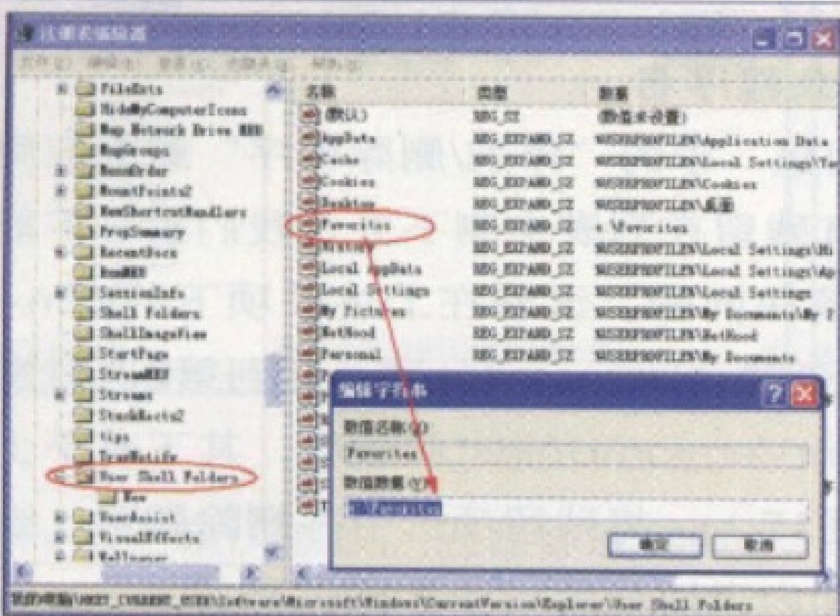


图17

实例1：改变收藏夹的目录指向

对多操作系统的朋友，这一实例比较有用，可将各个操作系统的收藏夹指向一个目录，这样在不同系统中无需同步软件就能共享收藏夹了。方法是展开Explorer\User Shell Folders子项，然后在右边窗口双击“Fovarites”，将其值改变你想指向的目录即可。其实这个子项下的内容还可以让你共享Cookie和桌面文件夹等（图17）。

实例2：这里讲一下上面遗留下来的一个问题，即AVI文件的打开程序在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes下通过两种方法修改后仍无法变更。展开Explorer\FileExts，会发现下面有所有注册的扩展名，找到.avi，发现此项中有一个项值名为“Progid”，AVI文件将被其后所显示的程序默认打开，而不管你在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes下作了什么更改。解决方法是删除此项值即可，此操作对应图形界面操作中的“还原”（图18）。

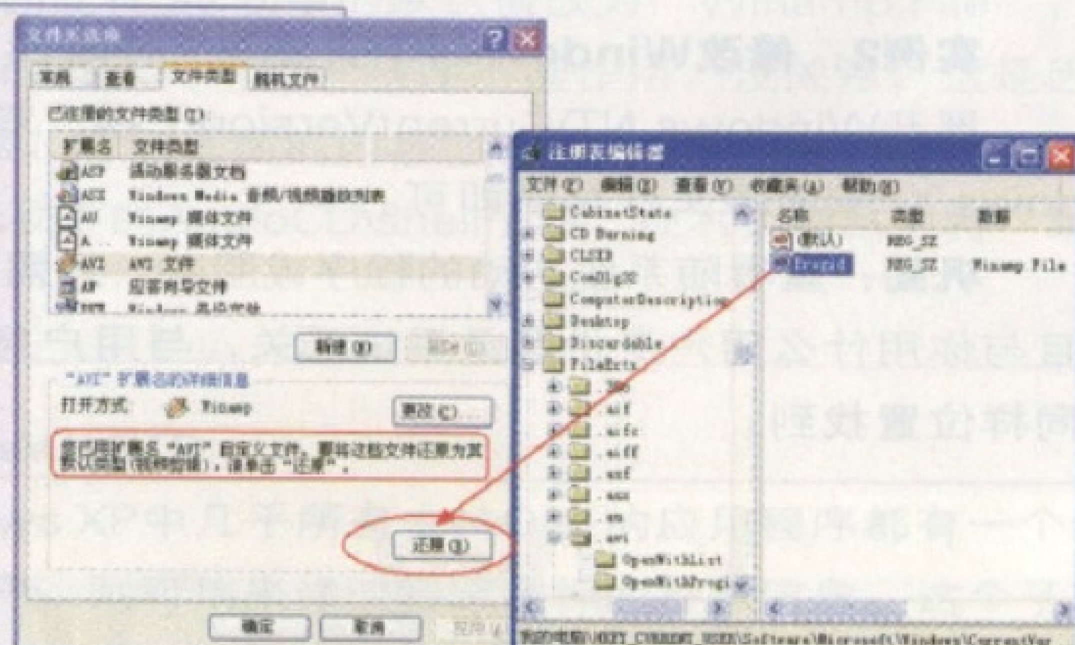


图18

实例3：屏蔽“开始”菜单中的“搜索”项

展开此项下的Policies\Explorer子项，然后新建一个名为“NoFind”的REG_DWORD类型值项，并将值设为“1”，注销后重新登录即可用。

（3）HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Internet Explorer

这个子项是一些与IE浏览器相关的信息。

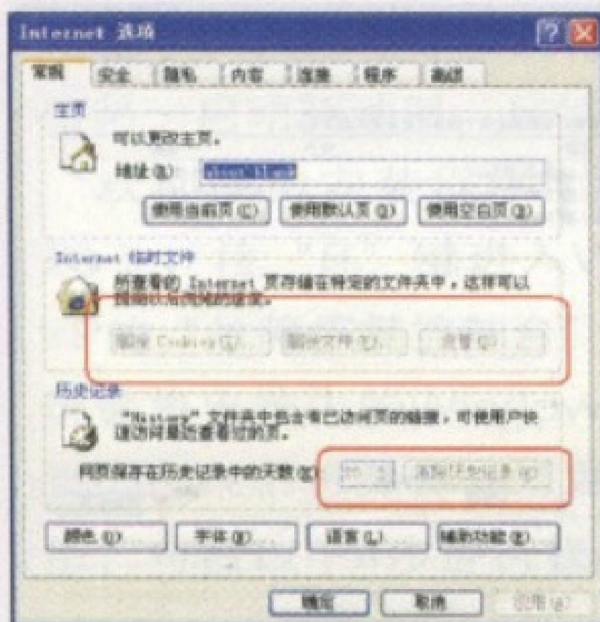


图19

实例：IE主页的修改

IE主页即运行IE时自动打开的网页，有时安装了个别软件或被恶意网站修改后，起始页无法更改，这种情况下可通过修改注册表解决问题：找到Main子项，双击右边窗格的Start Page，更改其中的网址。若以上方法无效，那么请双击以上子项下的Default_Page_URL项，更改其中的网址即可。有时Internet选项中会有一些设置项目被锁定（变灰不可用，图19），此时则需在HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft\Internet Explorer\Control Panel下将相应项值删除或改其值为0（详见45页附表）。

巩固：删除部分键入的历史网址，许多注册表软件都有清除历史记忆功能，但一般是删除全部，有时只想针对个别网址，可在TypedURLs中找到相应项值并直接删除。

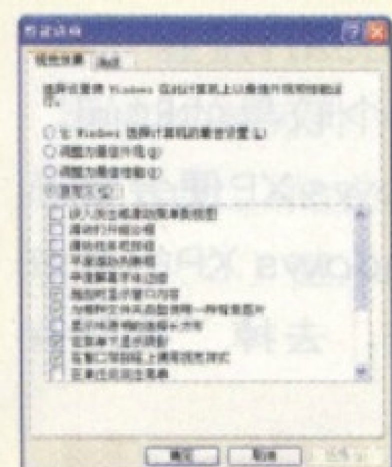
（4）HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\ShellNoRoam\MUICache

这个就不详细讲了，因为一进去就非常熟悉（图20），你可以随便将这些文字串改了，比如把“清空回收站”改成“倒垃圾”，然后再双击回收站，看看界面有什么改变？



图20

终于到了最后总结的时候了（咦，为什么要说终于呢？）。其实注册表的应用远不限于上面所讲的这些，但只要掌握了基本的规律和操作知识，再加以勤奋探索，相信在解决一个个问题的同时，你的计算机应用水平也一定会有不小的提高。



附：通过修改注册表提升Windows XP的运行速度

对于那些硬件配置不是很高的朋友来说，Windows XP的运行速度一直是个问题。除了在性能选项中调节视觉效果以外（右击“我的电脑”→“属性”→“高级”→“性能”→“设置”→“视觉效果”→“自定义”，左图），下面我们看看怎样通过修改注册表来提高运行速度。

目的	注册表项	具体操作
启用CPU L2 Cahce	HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management	新建一个名为SecondLevelDataCache的Dword值项，并输入值100（16进制）。
加快菜单显示速度	HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop	将字符串MenuShowDelay的值更改为100或更小。
缩短系统启动时chkdsk的等待时间	HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager	新建AutoChkTimeOut的Dword值项，将其值改为3（16进制）或更小。
关闭检查预定任务	HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\RemoteComputer\NameSpace	删掉{D6277990-4C6A-11CF-8D87-00AA0060F5BF}注册表项。
加快程序运行速度	HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\FileSystem	新建一个名为ConfigFileAllocSize、类型为REG_DWORD的值项，并将其值设为0x000001F4（500）。
加快自动刷新	HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\Update	双击UpdateMode值项，将其值更改为“0”。
加快电脑运行速度	HKKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\FS Templates\Server	双击右边窗格的Namecache和PathCache值项，将它们的值分别更改为a9 0a 00 00和40 00 00 00。
自动关闭停止响应的程序	HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop	双击AutoEndTasks值项，并将其值更改为“1”。
清除内存内不使用的DLL文件	HKKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer	新建一个名为AlwaysUnloadDLL的子项，并将默认值设为1。

Windows XP注册表故障修复

电脑出现故障的原因很多，其中有不少是由注册表产生的。一般出现以下症状则可以初步断定为注册表出了问题：（1）运行程序时弹出"找不到*.dll"信息；（2）Windows应用程序出现"找不到服务器上的嵌入对象"或"找不到OLE控件"错误提示；（3）单击某个文档时，Windows XP给出"找不到应用程序打开这种类型的文档"信息；（4）Windows资源管理器中存在没有图标的文件夹、文件或奇怪的图标；（5）菜单、控制面板中的一些项目丢失或处于不可激活状态；（6）网络连接无法建立；（7）工作正常的硬件设备变得不起作用；（8）Windows XP根本无法启动，或仅能从安全模式启动；（9）Windows XP系统显示"注册表损坏"等信息。

此时可采取以下方法修复注册表：

1.在Windows XP下用备份文件还原

如果Windows XP还能启动，只是出现出错提示信息并且有些系统程序不能用，单击"开始"→"所有程序"→"附件"→"系统工具"→"备份"菜单项，调出"备份工具"对话框，然后点击"备份工具"对话框中的"还原与管理媒体"标签，将注册表还原到损坏前的状态（图21）。此方法有个前提条件，就是你必须有注册表损坏前的备份文件。

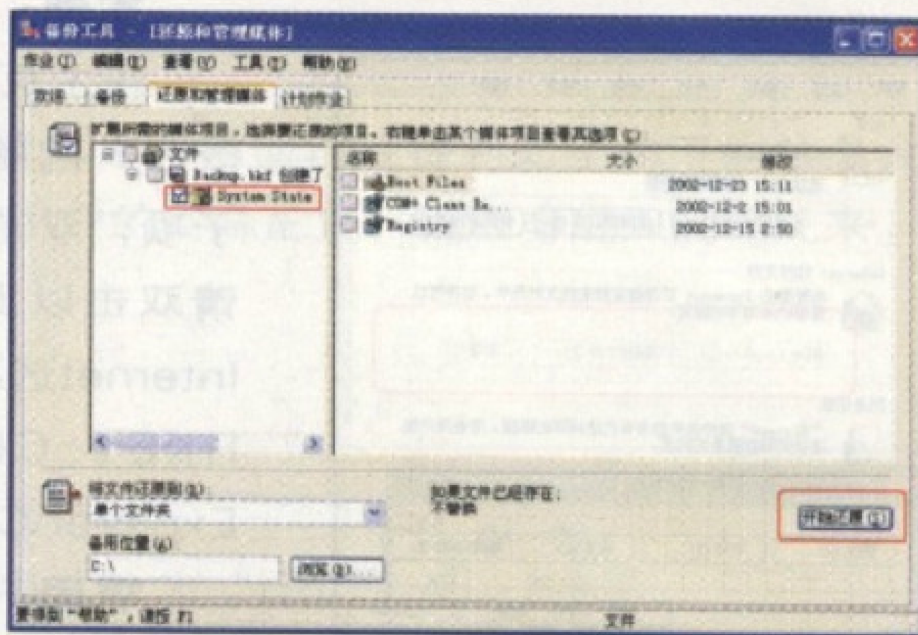


图21



图22

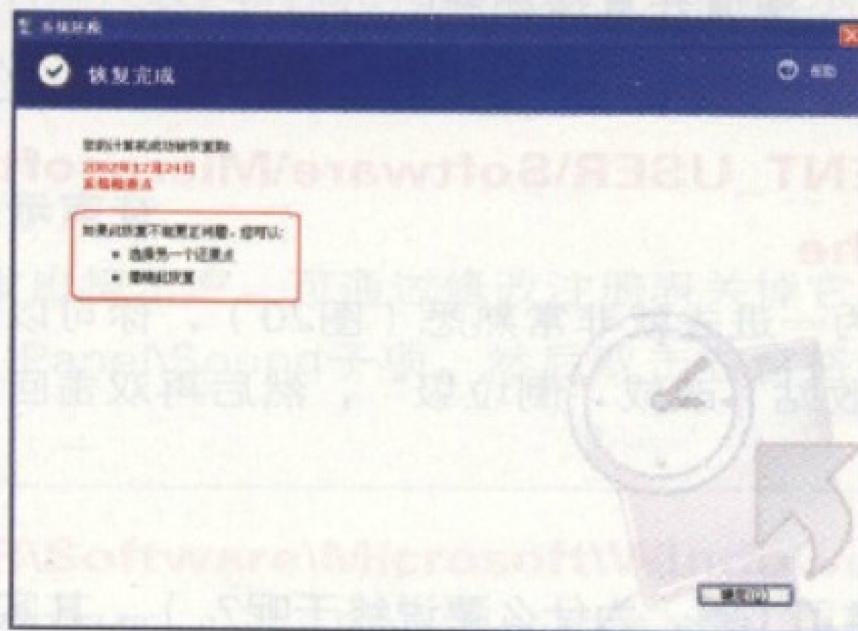


图23

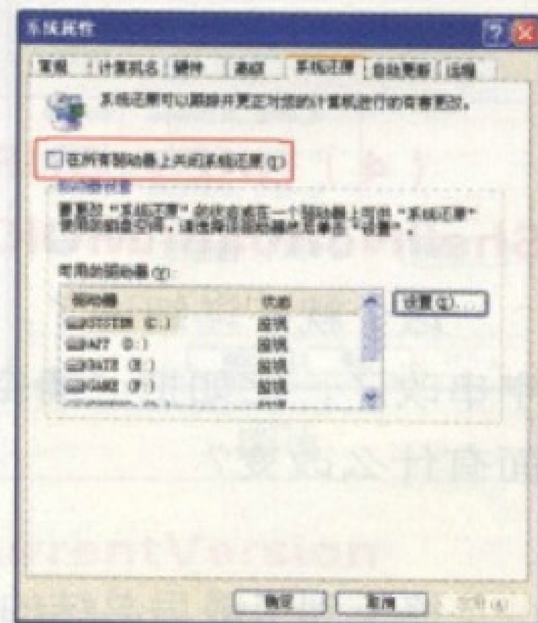


图24

2.用Windows XP的"系统还原"功能还原

和上一方法一样，必须能启动进入Windows XP系统。单击"开始"→"所有程序"→"附件"→"系统工具"→"系统还原"菜单项，调出"系统还原"对话框，选择"恢复我的计算机到一个较早的时间"项，单击"下一步"，选择一个较早的还原点（图22），然后单击"下一步"确认。Windows XP便会重新启动系统，将系统设置还原到指定的时间，并给出恢复完成的提示（图23）。如果你的Windows XP的系统还原功能被关闭，可单击"开始"→"控制面板"→"系统"项，并点击"系统还原"标签，去掉"在所有驱动器上关闭系统还原"复选框前面的"√"（图24）。

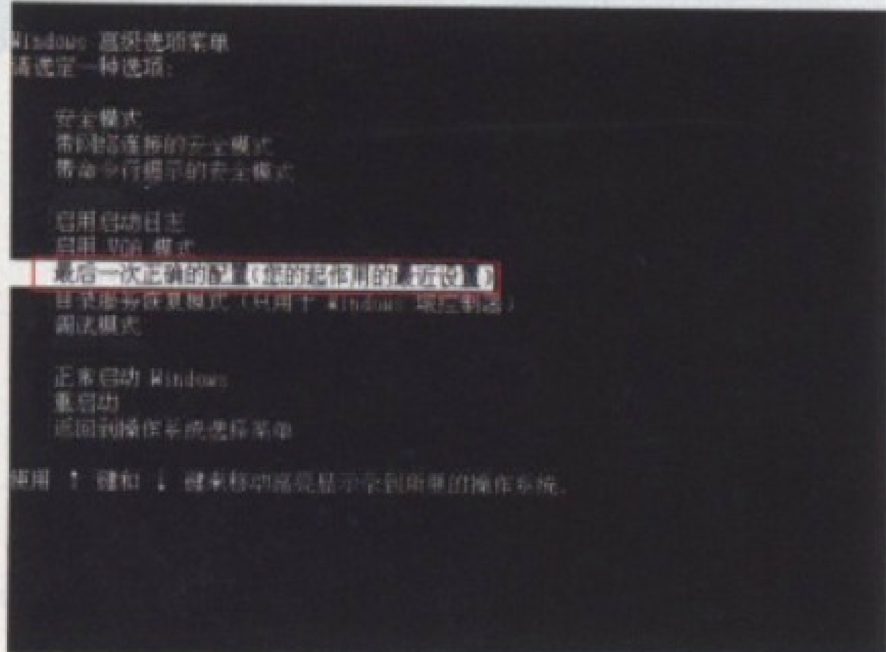


图25

3.使用上次正常启动的注册表配置

如Windows XP无法正常启动，可使用上次正常启动的注册表配置。当电脑通过内存、硬盘自检后，按F8键，进入启动菜单，选择"最后一次正确的配置"项（图25），这样Windows XP就可以正常启动，同时将当前注册表恢复为上次的注册表。这里需要注意的是选择"最后一次正确的配置"，并不能解决由于驱动程序或文件被损坏、丢失所导致的问题。同时，选择"最后一次正确的配置"，Windows XP只还原注册表项HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet中的信息。任何在其他注册表项中所作的更改均保持不变。

4.使用安全模式恢复注册表

如果使用“最后一次正确的配置”项无效，则可以在启动菜单中选择“安全模式”，这样Windows XP可自动修复注册表中的错误，从而使启动能够正常引导下去。引导进入系统后再执行方法1或方法2。

5.使用故障恢复控制台修复损坏后的Windows XP注册表

如果连安全模式都进不去，那么我们就不得不利用Windows XP的恢复控制台来修复系统了。

将Windows XP安装光盘放入光驱中，然后在BIOS中将光驱设为第一启动驱动器。启动电脑进入“欢迎使用安装程序”界面（图26），按“R”键进入Windows XP的“故障恢复控制台”页面，系统会将电脑中的Windows XP系统都列出来，选择需要修复的系统，并键入管理员密码（图27）。为了尽可能修复注册表到损坏前的设置和状态，可按以下4步进行操作。

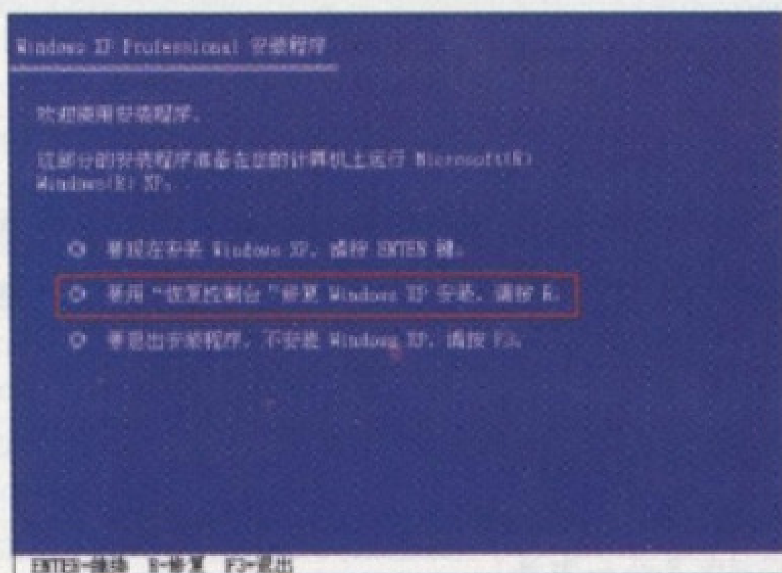


图26

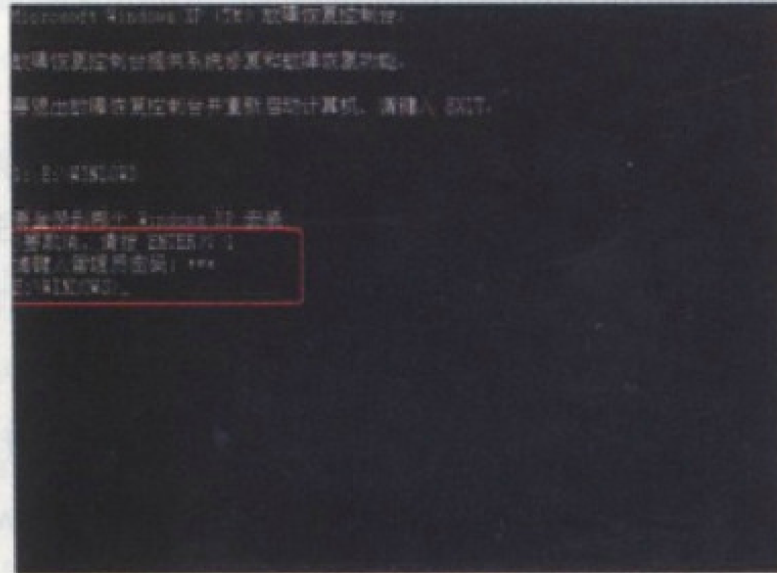


图27

第一步 进入故障恢复控制台，新建一个临时文件夹，备份当前的注册表文件到临时文件夹中以备不时之需，然后将当前注册表文件删除，接着将“%SystemRoot%\Repair”目录下文件拷贝到“%SystemRoot%\System\Config”目录下，最后重新启动系统便可进入Windows XP系统。不过恢复此项操作的是Windows XP刚安装完后的注册表，因此，安装完后所做的任何改变和设置都将丢失。具体操作如下（这里假设Windows XP安装在E:\Windows下，具体操作应根据情况改变此文件夹）：

（1）进入故障恢复控制台

（2）键入以下命令，每键入1行便按回车键1次：

```
md tmp
copy e:\windows\system32\config\sam e:\windows\tmp\sam.bak
delete e:\windows\system32\config\sam
copy e:\windows\repair\sam e:\windows\system32\config\sam
```

接着将后3行中的“sam”字符分别替换为“software”、“system”、“security”和“default”，分别键入（即除上述4行命令，还另有12行命令）。这里需要注意的是，熟悉DOS命令的朋友可以将delete语句去除，在进行copy时选择“Yes”；此外这里的copy命令不支持通配符“*”和“?”，一次只能复制一个文件。如果你有另外一台电脑可用，为节省时间也可用记事本新建一个文本文件，并将全部命令拷入，例如将其取名为r1.txt，把它拷贝到Windows目录下，并在故障恢复控制台的Windows目录下运行“batch r1.txt”命令。

（3）键入“exit”退出故障恢复控制台，电脑将自动重新启动，直接以正常模式进入Windows XP系统。

第二步 这一步需要从System Volume Information文件夹中拷贝注册表文件，以恢复系统设置，不过此文件夹在故障恢复控制台下不能用，在正常情况下的Windows XP系统中也不可见，因此首先应改变几项设置使得文件夹可见。

（1）重新启动系统，从“安全模式”以管理员组成员（Adiministrators）的身份进入Windows XP系统。

（2）进入资源管理器窗口，点击“工具”→“文件夹选项”，然后点选“查看”标签，在“高级设置”框中的“隐藏文件和文件夹”下点选“显示所有文件和文件夹”项，再清除“隐藏受保护的操作系统文件”前的“√”（图28），最后单击“确定”。

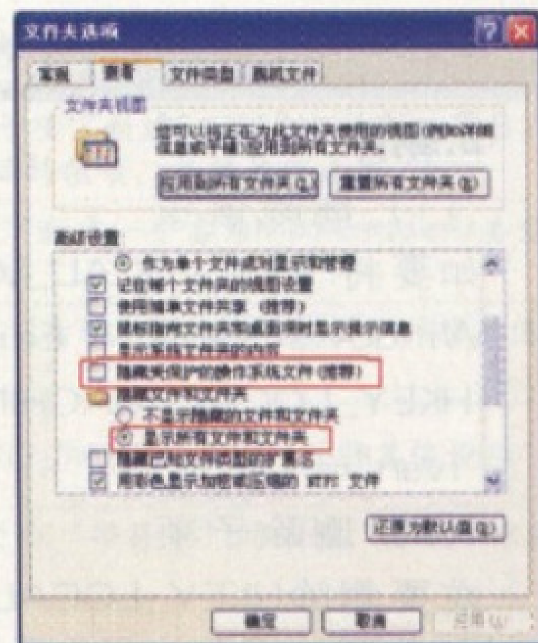
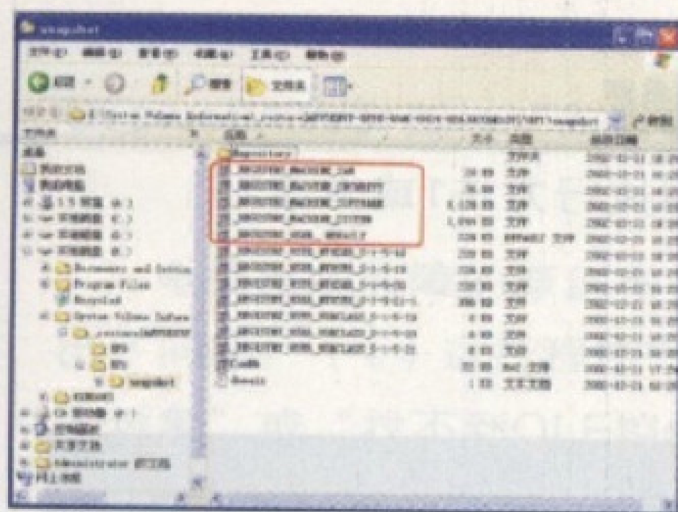


图28

（3）进入Windows XP系统所在驱动器，进入System Volume Information_restore{E3586CBC-4366-49A4-8B15-8C7E491AB54F}\RPn\snapshot目录（RPn中的“n”为数字，若有多个，选择最大的那个，图


图29

29），将该目录中的_REGISTRY_USER_.DEFAULT、_REGISTRY_MACHINE_SECURITY、_REGISTRY_MACHINE_SOFTWARE、_REGISTRY_MACHINE_SYSTEM、_REGISTRY_MACHINE_SAM共5个文件拷贝到Windows\tmp文件夹中，分别将其重命名为default、security、software、system、sam。

第三步

在这一步中又要进入故障恢复台，将当前注册表文件删除，然后把刚才拷贝到Windows\tmp中的5个文件，复制到Windows\system32\config文件夹下替代当前注册表文件。具体操作请先进入故障恢复控制台，然后在命令行下输入如下命令：

del e:\windows\system32\config\sam

copy e:\windows\tmp\sam e:\windows\system32\config\sam

同理将"sam"字符分别替换为"software"、"system"、"security"和"default"，分别键入（共10行命令）。

同样的道理也可以用batch命令进行上述操作，另外如果Windows XP不安装在E盘，请根据实际情况更改。

第四步

以正常模式进入Windows XP系统，运行"系统还原"工具，将系统还原到所需的还原点。具体操作可以参照前面的方法。

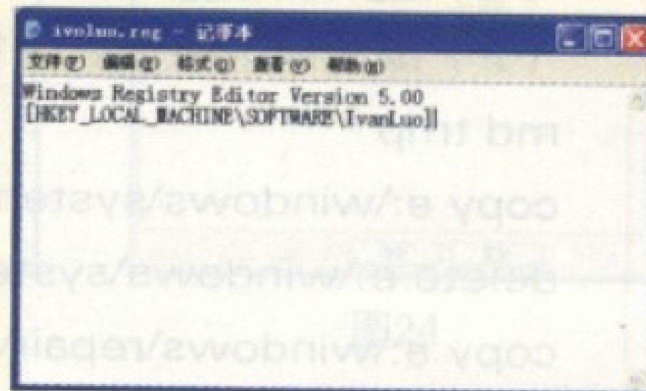
附：制作REG文件编辑注册表

Windows XP注册表文件除了可以用注册表编辑器、工具软件修改外，还可以直接用记事本制作REG文件脚本来直接修改，其优势是可以文件形式保存、交流，也保证了准确性和安全性。下面我们分别从注册表项（子项、值项）的创建、修改、删除3个方面分析REG文件的制作。

1.创建和修改

（1）创建子项

我们现在需要在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE下创建一个名为"IvanLuo"的子项，则只须在记事本中输入以下内容（右图）：



Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\IvanLuo]

将其保存为任一扩展名为REG的文件（如ivan.reg），双击其就可以在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\下创建名为"ivanluo"的子项。

（2）创建或修改值项

现在要在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\IvanLuo下新建一个名为"ivan"（如注册表中已有ivan值项，则为修改）、类型为"REG_DWORD"、值为"111"（16进制）的值项，则可在记事本中输入以下内容：

Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\IvanLuo]

"ivan"=dword:111

将以上文档保存为一个REG文件并双击之，如果此时你的注册表中没有IvanLuo这个子项，那么将会为你创建。修改时也可把需要修改的注册表项导出，用记事本打开并修改，然后将其导入即可。

2.删除

（1）删除值项

如要将HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\IvanLuo\下名为"ivan"的值项删除，相应REG文件的内容为：

Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\IvanLuo]

"ivan"=-

（2）删除子项

或要删除HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE下的IvanLuo子项，REG文件如下书写：

Windows Registry Editor Version 5.00

[-HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\IvanLuo]

以上便是REG文件制作的全部内容，很简单吧！如果还有什么不懂的地方，只须将注册表中一项导出为REG文件，然后用记事本打开，对照注册表编辑器中的相应项看看便明白了。

附：Windows XP注册表部分修改对照表

一、定制个性化“开始”菜单、桌面和右键菜单

目的	注册表项	具体操作
屏蔽“开始”菜单中的“注销”菜单项	HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer	新建一个名为StartMenuLogOff类型为REG_DWORD的值项，并将其值设为“1”。
屏蔽“开始”菜单中的“运行”菜单项	HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer	新建一个名为NoRun类型为REG_DWORD的值项，并将其值设为“1”。
屏蔽“开始”菜单中的“关闭计算机”菜单项	HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer	新建一个名为NoClose类型为REG_DWORD的值项，并将其值设为“1”。
禁止修改“开始”菜单和任务栏	HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer	新建一个名为NoSetTaskbar类型为REG_DWORD的值项，并将其值设为“1”。
在退出Windows XP时自动清除文档内容	HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer	新建一个名为ClearRecentDocsOnExit类型为REG_DWORD的值项，并将其值设为“1”。
屏蔽桌面上的所有图标	HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer	新建一个名为NoDesktop类型为REG_DWORD的值项，并将其值设为“1”。
禁止运行任务管理器	HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System	新建一个名为DisableTaskMgr类型为REG_DWORD的值项，并将其值设为“1”。
从桌面上删除“回收站”	HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Desktop\NameSpace\	删除{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}子项。
禁止系统右键弹出菜单	HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer	新建一个名为NoViewContextMenu类型为REG_DWORD的值项，并将其值设为“1”。
为右键菜单添加“在新窗口打开”命令	HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\Directory\shell	新建名为NewWindows的子项，将其“默认”值项的值改为“在新窗口打开”，在NewWindows子项下创建名为Command子项，并将其“默认”值项的值改为“Explorer.exe %1”。

二、定制Windows XP系统功能

目的	注册表项	具体操作
为“我的电脑”更改图标	HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}\DefaultIcon	将“默认”值项中的图标路径修改成别的图标路径。
更改“我的文档”的目录	HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\User Shell Folders	将“Personal”值项中的路径值改成新的目录路径。
禁用“注册表编辑器”	HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System	新建一个名为DisableRegistryTools类型为REG_DWORD的值项，并将其值设为“1”。
禁止使用.REG文件	HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\.reg	更改其“默认”值项的值为txtfile。
禁止“删除打印机”	HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer	新建一个名为NoDeletePrinter类型为REG_DWORD的值项，并将其值设为“1”。
隐藏上次用户登录的名字	HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\policies\system	将值项dontdisplaylastusername的值改为“1”。
屏蔽资源管理器中“工具”菜单下的“文件夹选项”	HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer	新建一个名为NoFolderOptions类型为REG_DWORD的值项，并将其值设为“1”。

三、定制个性化IE

目的	注册表项	具体操作
禁用IE的“Internet选项”的“常规”标签	HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft	先新建Internet Explorer子项，再在此子项下新建Control Panel子项，最后在其下新建名为GeneralTab类型为REG_DWORD的值项，并将其值设为“1”。
禁用“文件”菜单下的“另存为”	HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft\Internet Explorer	新建Restrictions子项，然后在此子项下新建一个名为NoBrowserSaveAs类型为REG_DWORD的值项，并将其值设为“1”。
禁用IE鼠标右键功能	HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft\Internet Explorer\Restrictions	新建一个名为NoBrowserContextMenu类型为REG_DWORD的值项，并将其值设为“1”。
禁止关闭IE浏览器	HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft\Internet Explorer\Restrictions	新建一个名为NoBrowserClose类型为REG_DWORD的值项，并将其值设为“1”。
个性化IE的标题列	HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main	新建一个名为“Window Title”，类型为“字符串”的值项，其值可以随便输，如“大众软件”。
重新安装IE	HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Active Setup\Installed Components\{89820200-ECBD-11cf-8B85-00AA005B4383}	将值项IsInstalled的值改为“0”，这样系统就会认为IE还未安装，重启后便会自动下载安装文件并安装。

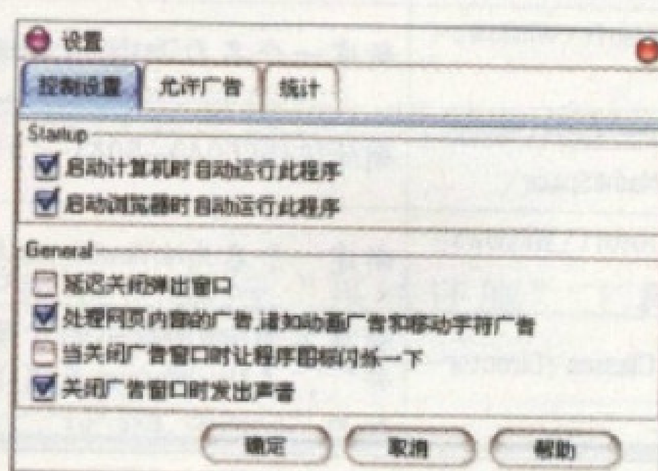
中国共享软件

包月的宽带，怎一个爽字了得！每天受下载折磨的CoCo终于咬牙缩减了几个月的稿费支出，在自己的小蜗居里安装上了ADSL宽带，虽然速度比不上公司里的10M带宽，但40k～50k的速度还是能保证CoCo每天都下载到最新的软件，最重要的是包月，可以完完全全地在Internet这个大澡堂中舒舒服服泡上整个周末！当然还是要多抽空出来陪陪GF，呼吸外面的新鲜空气，否则可真会变成一只发霉了的网虫。闲言少叙，来看软件。（软件推荐信箱：hylwrcool@hotmail.com）

烦人广告一扫光——迷你广告杀手

□**版本**：v1.42C　□**大小**：1.24MB
□**授权**：共享软件　□**作者**：WebChecker
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**主页**：http://www.web-checker.com/gb/index.htm
□**下载**：http://www.newwebchecker.com/gb/setup.exe

说明：一款国产的浏览器广告清除工具，可免费试用15天。不但能很方便地清除各种页面上的弹出式广告，同时也能清除页面上本身的Flash和GIF动画广告，停止那些在页面上飘来飘去的Banner条，停止那些像走马灯一样翻来滚去的文字广告，让那些你深恶痛绝的东西在眼前彻底消失。软件安装完毕启动后，图标会出现在屏幕左下角的系统托盘中。要注意的是，该软件对于那些在运行其之前已经打开的浏览窗口不起作用。任何时候你都可点击图标关闭它。



迷你广告杀手控制设置

笔者点评：网络给我们带来了以前想也不敢想的无穷资源，所以CoCo本身并不反对网页上的各种广告方式，毕竟每个网站需要在竞争激烈的世界上生存下去。但过量和繁琐的广告却常常使我们心力交瘁。动不动弹出三四个窗口，再来一个覆盖整个IE的Flash广告，让你的鼠标动弹不得。这类闪烁得比较厉害的动画广告最严重的问题是导致眼睛疲劳。使用迷你广告杀手可以减少光线对眼部的刺激，其最重要的地方就在于能智能判断弹出的窗口是否属于广告，从而不会妨碍你真正需要的东西，和国外知名的ADKiller等广告清除软件相比也毫不逊色。软件还可设置在关闭弹出窗口时发出警告，这样就不会遗漏真正的东西，推荐给每一位受网页广告困扰的网虫们！

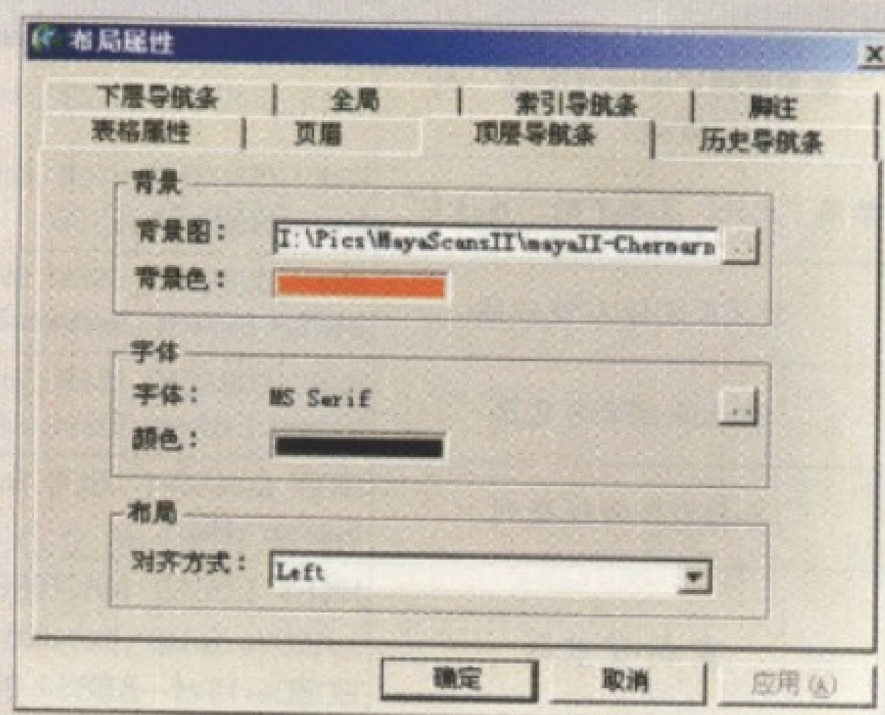
快速生成自己的图片库——电子图库精灵

□**版本**：v3.1　□**大小**：2.61MB
□**授权**：共享软件　□**作者**：king@info2web.com
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**主页**：http://www.info2web.com
□**下载**：http://www.info2web.com/download/aalbumedscn.zip

说明：一款快速建立带缩略图索引网页的小工具，采用项目的方式整理不同图库，使用树型目录结构进行分类，支持BMP、JPG、GIF、WMF和ICO等格式，只要把素材收集到不同目录，导入到电子图库精灵，设置选项，再导出到指定目录就可以得到电子相册了。软件还支持其他各种格式的文档文件，可将它们以索引链接方式合成到输出的HTML当中。软件可定制输出页面的样式，包括页眉页脚、表格和导航栏的显示方式、页眉、脚注等，让你用自己的方式来制作图库和相册。


电子图库精灵主界面

笔者点评：网上漂亮的图库实在太多，每次看到赏心悦目的东东CoCo总是忍不住使用“鼠标右键另存大法”，时间一长，也收集了足够刻好几张CD的图片，本来打算一股脑全部杂乱地刻在CD-R上，偶尔在网上看到这款“电子图库精灵”软件，既然可以很方便地对图库进行分类整理，那就应该可以使CoCo做的CD更具收藏价值。很多具有同种功能的软件，包括ACDSee和Dreamweaver，多数是针对某个目录下的单类文件进行处理，没有提供分类整理功能。软件的图片调入和处理速度稍慢了一些，希望能在以后版本中改进。



电子图库精灵布局属性

我的电脑就是服务器——动态主机DynamicHost



□**版本**：v2.0.030102 □**大小**：2.07MB
□**授权**：共享软件 □**作者**：support@sharella.com
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP □**主页**：http://china.sharella.com/
□**下载**：http://ln-down.skycn.net/down/dynamichost.zip

说明：当你采用拨号方式在网络上尽情冲浪时，你的电脑实际上已经是一个可接受外部访问的主机。但在没有任何动态域名（Dynamic Domain Name）软件协助下，别人只有通过IP地址才能访问你的机器。沮丧的是，每次拨号后你获得的IP地址并不是固定的。DynamicHost为你提供动态IP地址解析，即动态DNS解析。无论计算机的上网IP地址如何变化，用户都能通过你设定的互联网域名（如CoCo.Sharella.com）访问你的计算机。你可将电脑设置成一台Web服务器、FTP服务器、NEWS服务器、媒体服务器、MUD服务器或其他互联网游戏服务器。试着利用你的PC实现以前完全不可想象的功能吧！


动态主机DynamicHost主界面

笔者点评：每次在公司想要访问家里的机器都会觉得很麻烦，那就是你必须知道那台机器的IP，真羡慕那些有独立IP的用户们。DynamicHost是一款全中文软件，界面美观，操作方便，提供30天免费试用，如果你真正想把个人电脑变成网上服务器大家庭的一员，可去注册便宜的个人版，这样只要你开着PC并拨号上网，朋友就能很快访问到你的机器。网络是一个共享的世界，共享是一种行为，更是一种精神。我们每天从网上无偿地下载各种资源，同时也应该把自己的好东东与朋友们共享，这样网络才会越来越可爱。

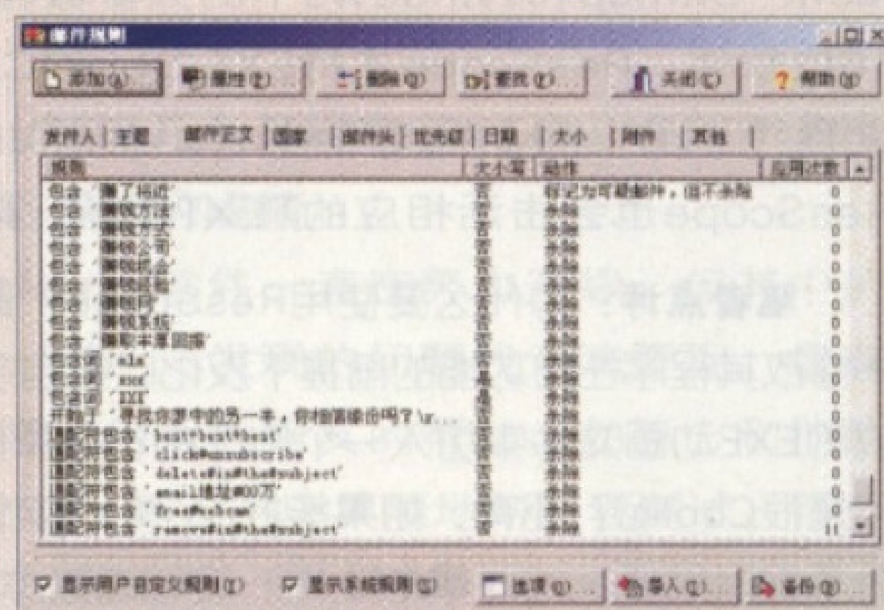
打一场垃圾邮件歼灭战——快捷反垃圾邮件

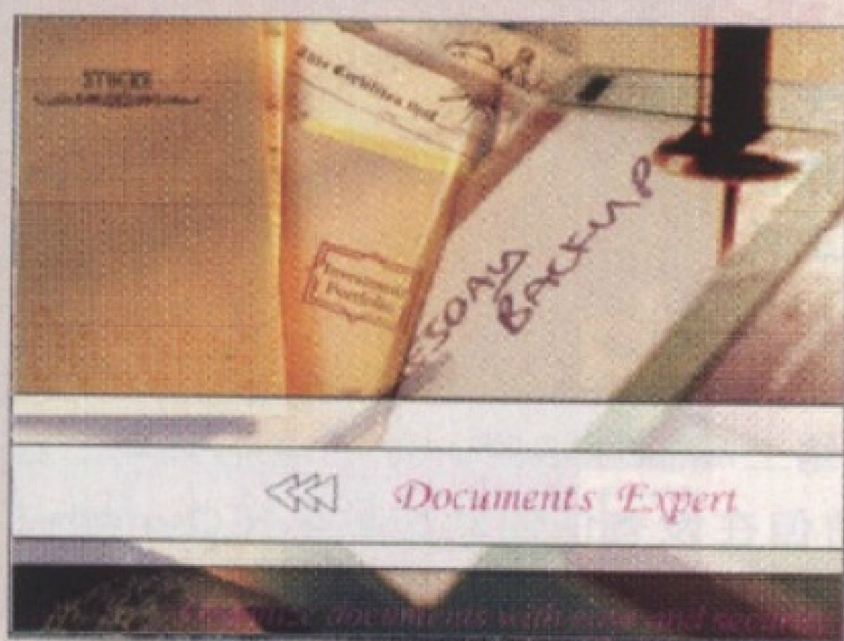
□**版本**：v1.1.5 beta □**大小**：1.71MB
□**授权**：共享软件 □**作者**：快捷软件工作室
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP □**主页**：http://www.chinaantispam.com
□**下载**：http://www.chinaantispam.com/download/kjantispam011005.exe

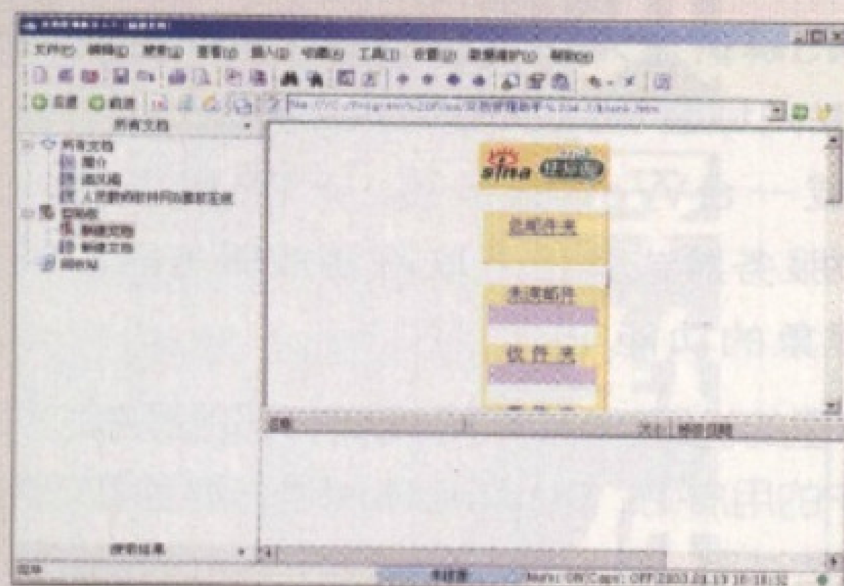
说明："快捷反垃圾邮件"是一套完整的客户端反垃圾邮件工具，提供多种不同的过滤方式，快速简捷地删除垃圾邮件。软件能自动识别和导入Outlook Express的账号和联系人信息，软件支持使用"*"等通配符来定义垃圾邮件规则，可让那些经常变换地址的垃圾邮件无处藏身。支持在无需接收邮件全部信息的情况下以最快速度阻止包括"求职信"在内的邮件病毒，可自动向垃圾邮件的发送人及相关网络服务器管理人员发送投诉及报错邮件。最棒的地方在于，和国外一些优秀反垃圾邮件软件一样，软件附带有精心筛选的垃圾邮件特征库，并且可随时从网上升级！如果有多个邮箱，软件可同时连接、接收及处理邮件，感觉就像只处理一个邮箱一样，大大提高了处理速度，可谓是垃圾邮件的终结者。


快捷反垃圾邮件主界面

笔者点评：在日常生活中默默无闻的CoCo，在网上还是有一定的知名度的:)。于是收到的垃圾邮件数目也日益增长，虽已申请了收费邮箱，设置了需要过滤的垃圾邮件地址，但还是抵挡不住那些千变万化的广告和病毒信件，它们至少占用了CoCo收到邮件的90%以上的空间，有时真的很奇怪，为什么这些垃圾制造者居然认为这种传播方式能为他们带来利润？是到了对付他们的时候了，"快捷反垃圾邮件"可与邮件处理程序（Outlook Express等）协同工作来处理你的邮件，比起你单独使用其他邮件处理程序更快捷安全。软件在2003年3月1日前注册将享受优惠价15元，如果你被那些烦人的垃圾邮件逼得快要发狂，那就行动起来，打一场必胜的垃圾邮件歼灭战！


快捷反垃圾邮件邮件规则设置




文档管理助手主界面

我的文档到哪里去了——文档管理助手

□版本：v4.72　□大小：4.67MB
□授权：共享软件　□作者：吴联民
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□主页：http://www.yoft.net
□下载：http://www.newhua.com/docman.htm

说明：使用电脑处理事务的人每天都会接触很多的文档，Microsoft的Office是很好用，但对于大量的文档管理根本就无能为力。文档管理助手可以帮助你管理所有的文档，它支持Word、Html、Rtf、Txt、Wps等格式文档，界面直观，极易上手。软件支持图文并茂的排版功能，所有文档均可直接在其中编辑；内置简繁体转换和屏幕捕捉功能；最大的特点在于它内置了浏览器，可以很方便地保存网页和网页中的图片，甚至Flash文件也可以原汁原味保存下来。采用数据库发布向导轻松发布和共享你的文档数据库。

笔者点评：CoCo一直在使用的文档管理工具是MyBase，但其对各种图文混排的格式支持不是很好，也许是设计理念的不同。文档管理助手可直接把浏览的网站内容保存在其中，同时保持了原有的Html格式，对于那些纯文本所不能很好表达意思的文档起到了很好的原样保存作用。对于网站中的网页，提供了基本的类似FrontPage的图文混排编辑模式。如果你经常需要保存网站中的网页，放弃右键的"另存为…"，装一个文档管理助手吧:)。

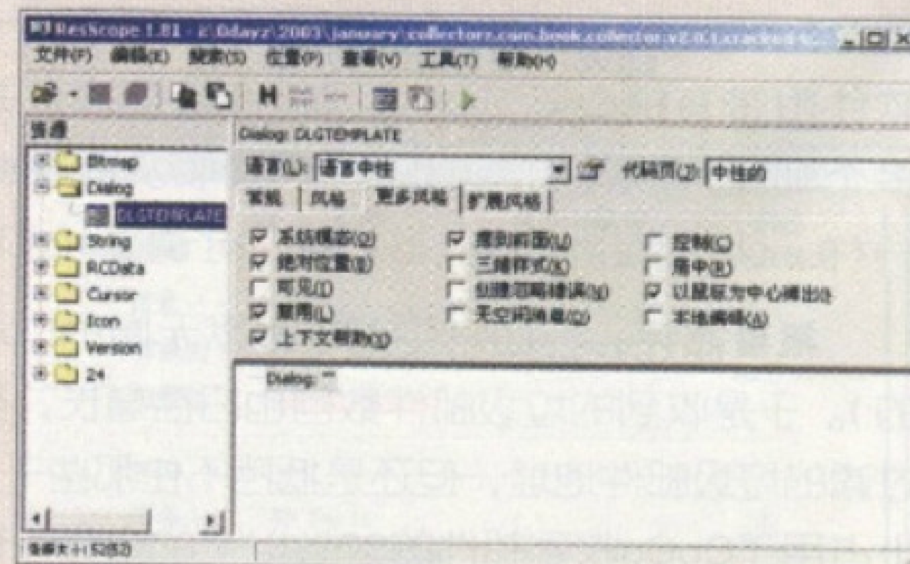
EXE文件任我编辑——ResScope

□版本：v1.81　□大小：1.34MB
□授权：共享软件　□作者：陈维信
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://freehost18.websamba.com/restools
□下载：http://freehost18.websamba.com/restools/rs181chs.zip

说明：在一些情况下可能需要对已有EXE文件进行重新编辑和修改，使它们更符合我们的需要，例如菜单和对话框的样式、英文界面的汉化以及图标的重定义等。在无法获得程序源代码的情况下，借助ResScope就可方便地操作其中的资源。它使用内存载入资源分析，所以被分析的程序并未被独占，在分析期间仍可直接运行；可以在修改中预览菜单和对话框，对于16位软件，还可以预览其中的Menu、Icon、Bitmap和Windows下的大多数控件；可同时编辑32位软件和16位软件。ResScope支持EXE/DLL/OCX等可执行文件和数十种资源文件（CUR/BMP/ICO等），在未知资源中如果是TEXT资源，ResScope也会击活相应的TEXT按钮，以供编辑之用。

笔者点评：为什么要使用ResScope？最简单的情况就是英文软件，在不修改其程序任何功能的前提下汉化以得到亲切的界面。例如直接在Flash生成的EXE动画文件中加入一个自己的右键菜单项，加上自己网站的链接，是不是很Cool呢？还有，如果能把这个EXE文件的图标换成自己所做的图形，分享给亲朋好友的时候他还不一定知道这个动画是用什么工具做的呢:)。当然在进行资源编辑的时候，一定要注意源软件的版权和许可协议，我们提倡在不侵犯版权的前提下让你的软件使用和操作更方便。




ResScope主界面

"杀手的故事"

小记"迷你广告杀手"作者

WebChecker，共享软件"迷你广告杀手"作者，金融专业毕业，银行职员，无线电爱好者，平时也喜欢偶尔下下围棋，棋力联众2段半。最主要的爱好还是计算机，最大的心愿是开发一个军棋程序，一直抽不出时间来试一下。在这个寒冬的深夜，通过E-mail采访了这位多才多艺的软件作者。

大众软件：听过您自己组装过电脑？而且不是那种现在流行的DIY，而是像工程师一样设计和制作。

WebChecker：（笑）是的，最初是高中学了一学期BASIC，但当时上机时间太少，弄了半天也不懂什么是计算机，那算是和计算机的初恋吧。工作初（当时喜欢着无线电），因为总弄不明白计算机的原理，于是就决定做一台计算机。在图书馆泡了几个月，就制作了一台Z80单版计算机，从电源，线路版到键盘都是我自己设计制作的。这台计算机很不稳定，经常需要敲打一下（笑）。

大众软件：那得用汇编语言写程序？

WebChecker：我的第一个程序肯定谁都猜不出是用什么语言写的，Z80机器语言！当时是计算两个16进制数的和，这个结果显示在由一排发光二极管组成的显示器上。记得程序运行成功后，非常兴奋，那种感觉简直是难以言表。几个月后我厌倦了，就把Z80扔在一边。后来有人告诉我，计算机已经很便宜了，于是我就拥有了一台。用完机器语言再学C就不会再有指针这个障碍了，所以建议大家学C前，先学学机器语言。

大众软件：呵呵，有点比尔·盖茨和乔布斯少年时的感觉。但后来为什么想到开发"迷你广告杀手"呢？

WebChecker：我喜欢看新闻，因此自然就讨厌弹出广告。下载了国外的一个广告杀手，但它要等到窗口显示出来后才把窗口杀掉，而且也杀不干净。于是就自己编了一个，当时以为判断一下点击鼠标和窗口打开的时间差就可以确定是否是广告窗口了，很简单，做着做着才发现难度不小。其实第一版迷你广告杀手的原理就是这样的，做出来我就后悔了。

大众软件：能不能点评一下市面上同类的软件？阁下认为"迷你广告杀手"的核心竞争力在什么地方？

WebChecker：好的广告清除软件应该只关闭广告窗口，而不会影响正常浏览，例如在新浪，所有新闻都通过新窗口来浏览，有些广告清除软件会连这些正常的新窗口也不放过。不少广告清除软件不能关闭网页退出时打开的窗口，不能打开用JavaScrip编写的弹出窗口，还有的干脆禁止所有新建窗口。有一个规律，根据窗口大小、位置等因素识别广告窗口的软件误杀率极高，这种软件比较容易识别，它是在广告窗口显示之后再将其关闭，因此会看到广告窗口一闪而过。迷你广告杀手的核心竞争力可能在于对弹出广告的正确识别和动画广告的清除上。只清除漂浮图片广告的功能已经做好，还要测试一段时间。

大众软件：很多网友经常讨论开发工具的选择，阁下使用的是什么开发工具？为什么选择这款开发工具？

WebChecker：小程序喜欢用Delphi，大程序用C++ Builder，对于稳定性要求高的用VC。做界面VC没办法，只好用C++ Builder。

大众软件：软件新版推出没有多久，注册情况还不是很有规律吧？

WebChecker：是的，国内的注册/下载率约0.1%，国外0.5%。迷你广告杀手1.41版是11月中旬发布的，到目前有50多个注册用户。国外市场其实很难开拓，语言是个大问题，周奕（Mp3 CD Maker作者）的情况只是个别现象。

大众软件：短短几个月有50张订单，在国产共享软件圈里应当是不错的成绩。

WebChecker：软件一直在努力升级，但其中的测试很困难，一些用户发现的问题我无法重现。最有感触的是一些素不相识的网友的帮助，如孤心和他的同学、"路春203"等人不厌其烦地帮助我测试。很多用户还是认为功能太少，所以打算在下一版本除加入声音清除和浮动图片清除功能外，还将加入保护IE，以及对系统一启动就弹出的广告进行清除。搜索引擎GOOGLE对我帮助极大。

业界动态

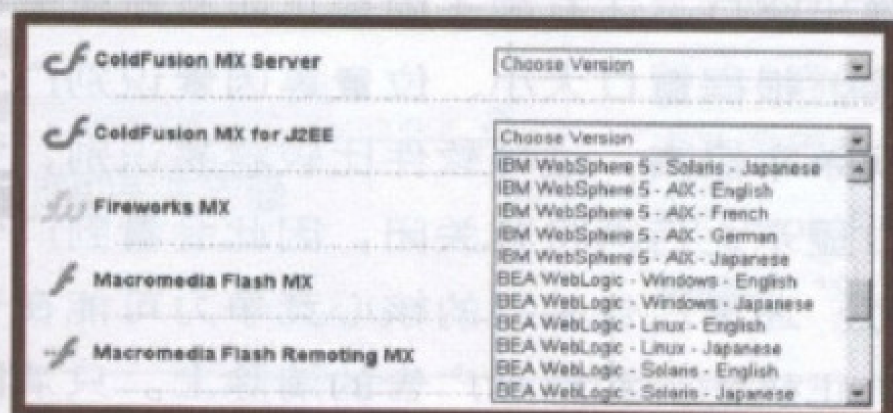
MPEG-4阵营批评微软新的许可计划定价破坏行规



最近微软公布了新的非Windows操作系统多媒体数字信号压缩技术收费方案：每个解码器10美分，每个译码器为20美分，一并购买为25美分。而MPEG-4阵营的收费是：单个解码或译码器为25美分，两个一起收费50美分。微软、RealNetworks与苹果电脑公司都有自己的压缩技术，其中微软有自己的标准，而苹果与RealNetworks则结盟支持MPEG-4。

微软Windows数字媒体部的产品经理Michael Aldridge说："许可费的降低不仅对消费者和厂家有利，而且用户还能获得图像质量更好，文件更小的好处。"而批评者认为微软的价格破坏了行规，iVast公司的总裁Elliot Broadwin说："微软是不是想独霸所有的数码相机以及DVD市场？"

Macromedia ColdFusion MX版本连续更新以支持不同平台



此图截自于Macromedia ColdFusion MX下载页面。

自2002年5月底Macromedia公司发布ColdFusion MX以来，作为一款网络应用程序设计平台及数据库连接工具，其在Macromedia系列产品中已占据了越来越重要的地位，一些在其后推出的新产品都与它有着重要的依赖生存关系，而原有的不少产品也因为它而呈现出更为蓬勃的生机。最近该产品连续更新版本，以支持多种平台。在2002年9月份，ColdFusion MX曾作过一次类似的全面版本更新。此次更新增加了对IBM WebSphere Application Server 5和Sun One平台的支持，并且发布了针对BEA WebLogic服务器设计的版本。这次更新显然是随着网络技术的发展而推出的。

Adobe InDesign被世界范围内的艺术、设计和通信学院广泛采用



最近Adobe公司宣布，其产品InDesign被世界范围内的许多艺术、设计和通信学院采用，这些学院将InDesign整合到自己的跨媒体（Cross-media）设计、印刷出版等课程中。Adobe公司列出的数字中，北美学院数目超过100所，在欧洲和日本这一数字分别是250所和75所。这表明全球有大量学生正在学习InDesign，并可能在将来的职业或作品中使用这一软件。

Adobe InDesign是一款为平面出版人员设计的排版设计工具软体。它可与Photoshop、Illustrator密切整合。InDesign甚至可以打开QuarkXPress和Adobe PageMaker Plus生成的文件。

Macromedia将出售的产品可整合Flash与PowerPoint技术

最近Macromedia公司宣布，他们接管了加利福尼亚州一家私下建立的公司Presedia，这家公司有一款产品名为Express，可对Flash和PowerPoint的技术进行整合。Express允许使用者在PowerPoint制作的文档中加入动画等Flash元素，并将其最终保存为以Flash格式为基础的流媒体文档形式。这一流媒体文档可使用Flash player直接观看。Macromedia声称，他们很快就会出售及在产品中支持Express。



微软再悬达摩克利斯之剑 Windows Media 9 Series Windows Movie Maker 2

■广东 GZ

前言：经多个测试版本之后，Windows Media 9 Series终于正式发布，其系列产品包括Windows Media Player 9 Series、Windows Media Encoder 9 Series、Windows Media Services 9 Series、Windows Media Load Simulator 9 Series等。微软这次对Windows Media 9 Series的重视超过了以往任何Windows Media版本。与WM9的大张旗鼓不同，另一款微软的产品Windows Movie Maker 2却在悄无声息中登场。与一贯风格不符的是，微软甚至低调得没有为它制作单独安装包，而是通过Windows updata不知不觉完成安装。如此一来，反使人疑窦丛生……然而作为Windows平台的使用者，不妨先抛开这因两款软件发布而带来的种种兴奋、刺激、疑惑——我们直接去亲身体验，看微软到底带来了什么吧。

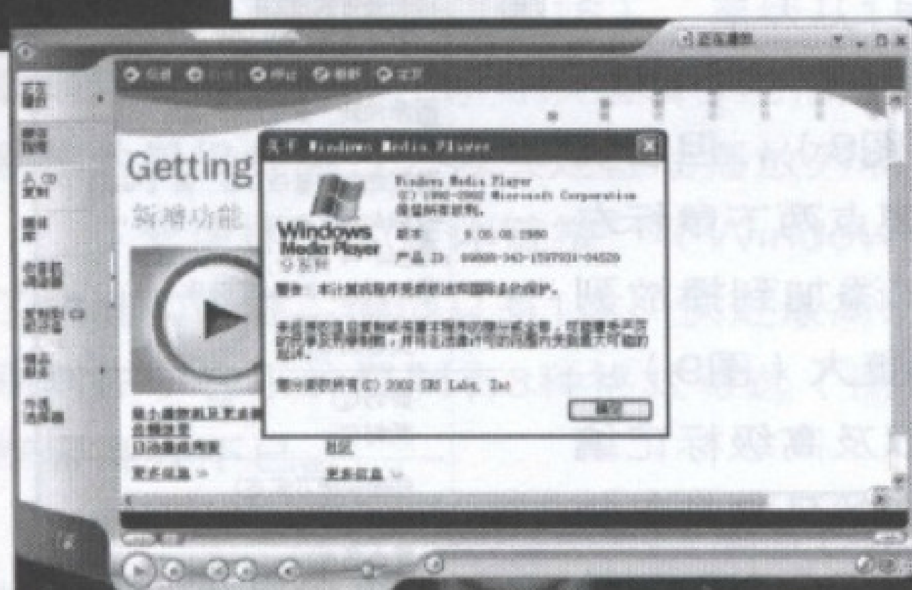
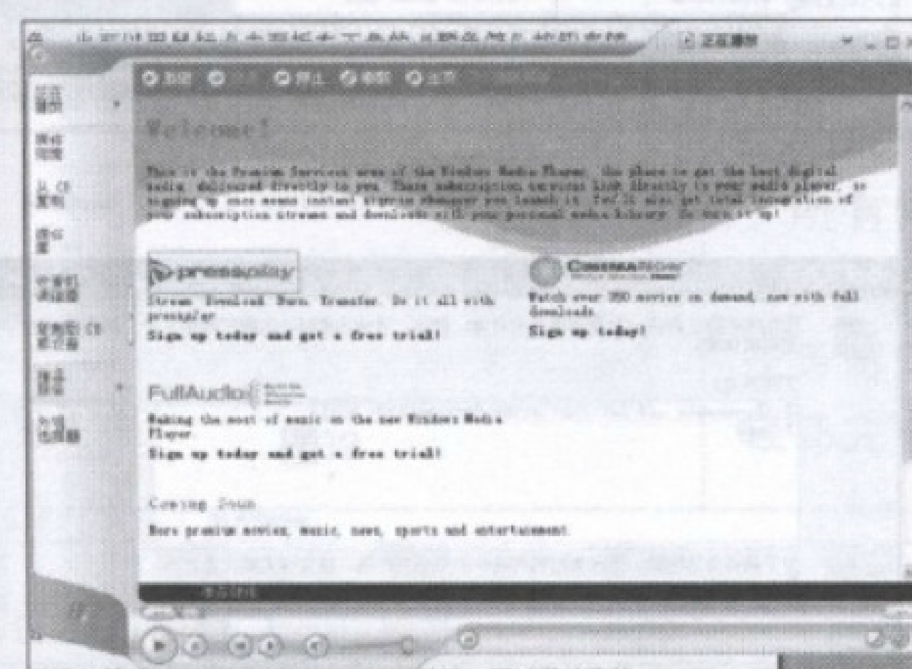

图1



图2


图3

Windows Media 9 Series

http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/download/default.asp上有各种语言版本的Windows Media 9系列软件安装包下载，如果只想下载简体中文版Windows Media Player 9，也可访问http://windowsmedia.com/9series/Download/download.asp页面，它会自动检测操作系统并给出合适版本。

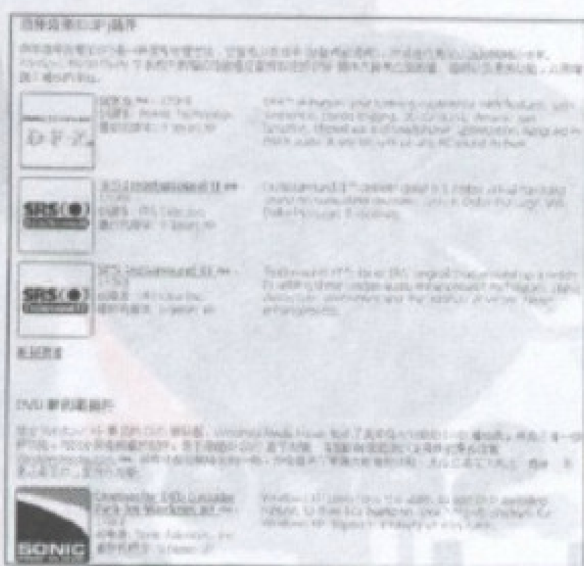
在开始安装Windows Media Player 9（以下简称WMP9）时，系统会警告你打开系统还原功能（如果你的系统是Windows XP），因为这是个不可逆的过程。也就是说一旦安装上就用不掉了，除非重装系统，因此在第三方专用卸载软件出来前还是建议打开系统还原功能再安装。在安装完毕以后，WMP9会让你设置个人隐私选项和关联文件。

打开WMP9，第一感觉WMP9的主界面与WMP8基本相似，但颜色更淡雅，样式也更柔和（图1）。如果不喜欢默认颜色，可用鼠标点击面板右下角的“颜色笔”按钮来随时改变主界面的颜色，直到自己满意为止（图2）。除了一些小的功能按钮变动，主界面上明显增加只有1个名为“精品服务”的项目。点击它进入后微软会告诉你所在地区并没有开通合适的服务，但你可访问已开通的美国地区服务。进入美国地区的服务，这里提供了3家服务商（图3），其服务内容和形式类似于国内著名的九天音乐网站所提供的服务，只是内容定位于数字多媒体而非仅仅数字音乐，WMP9提供了一个平台或桥梁的作用。

直观观察和使用WMP9后，可能你很难觉察出WMP9有那些具体改变，而微软却宣称其中新增了120多项新功能。此外微软还在其主页上列举了WMP9的13项新功能，仔细研究这些新功能就会发现实际上可把它们大致分为下面3类情况：

一、WMP9的基层技术的进化

每一代新产品发布一般都会伴随有底层技术的进步，所以“快速流”和“Windows Media音频和视频9”等新技术是意料中的，真正值得注意的是“5种类型的新插件”。以前版本的WMP也开放了外观和可视化效果等接口，实际上人们反映冷淡，因为功能开放实在有限。但这次


图4

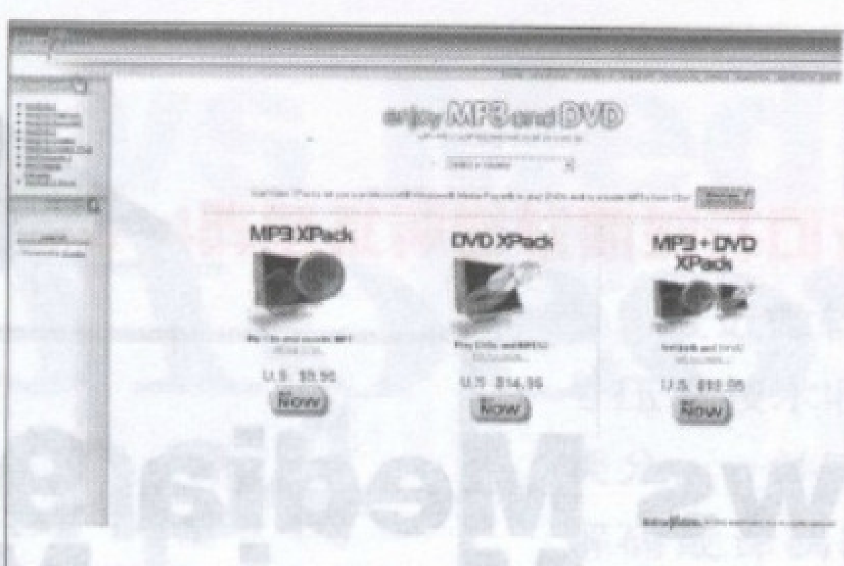


图5

开放的插件接口就不是挠痒痒这么简单了（图4）。这次微软开放了对于播放器很关键的影音接口，可以说这5种插件对WMP9的影音播放效果产生的影响将是巨大的，在这里微软明显借鉴了Winamp的成功经验而下定决心将插件功能进一步放开，然而其直接的结果可能就是老师Winamp之类的消亡。最后要注意，到目前这5种插件除了微软的Powertoys and Utilities都是要向第三方付费购买的（图5），让我们期待今后发烧友的免费作品吧。

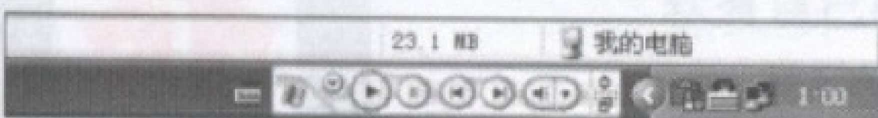


图6

二、增加的全新功能

增加的全新功能总是更容易吸引人，而这次带来的新功能也确实非常精彩。

"最小播放机和全屏音频模式"（仅适合Windows XP）是个有趣而又实用的功能，具体功能实现也很简单，只要使用鼠标右键点击任务栏的空白处，在弹出菜单里选定"工具栏"→"Windows Media Player"。这样在WMP9在最小化播放时，就变成了一个任务栏内的MINI播放器（图6），你甚至可以打开小窗口看真正的小电影（图7），不得不承认在多任务的情况下这是个非常方便实用的功能，尤其像我这种听着音乐写稿的人，再不用切来换去操作了，确实是个绝妙创意。


图7

"排队"功能（仅适合Windows XP）很简单，就是将播放曲目添加功能增加到了鼠标右键快捷菜单（图8），但它确实大大方便了播放曲目的添加工作，全过程只要点两下鼠标左右键而已。当然你也可以选择右键菜单里的"添加到播放列表..."项，操作上要多点一下鼠标，但自由度更大（图9）。

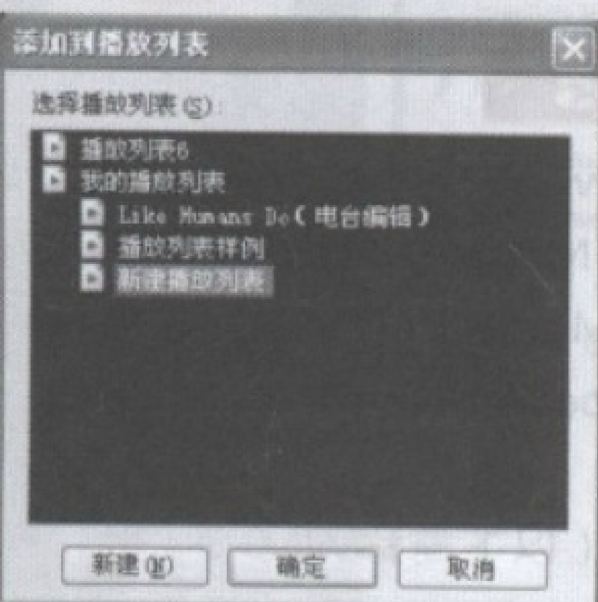


图9

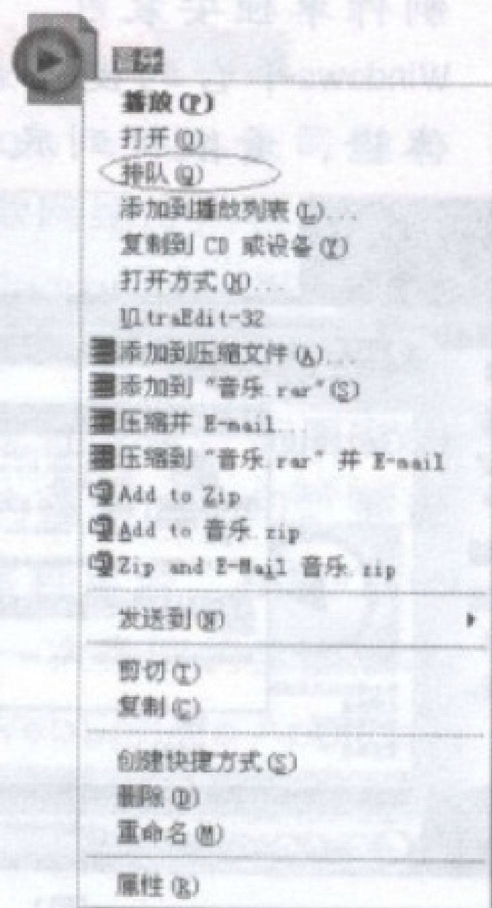


图8

"WMA"和"MP3文件的信息中心视图以及高级标记编辑器"（仅适合Windows XP）这两个功能其实就是将常见的网上数据搜索功能集成应用于WMP9中，当然其搜索引擎和数据库是微软独有的。功能的实现很简单，播放器在播放曲目时，点击显示媒体信息栏的"查找唱片集信息"，WMP9就根据正播放曲目的有限信息连接到Internet上查询相应唱片的详细信息（图10）。如果搜索结果中有正确答案，那么点击连接就可以查看详细信息（艺术家详细信息、分级、歌词、相关新闻等，图11）。Windows Media查找到的文件，能在播放时方便地查询和编辑标志（包括35种以上类型的媒体信息标记，如图片、歌词、调式、备注等，图12）。

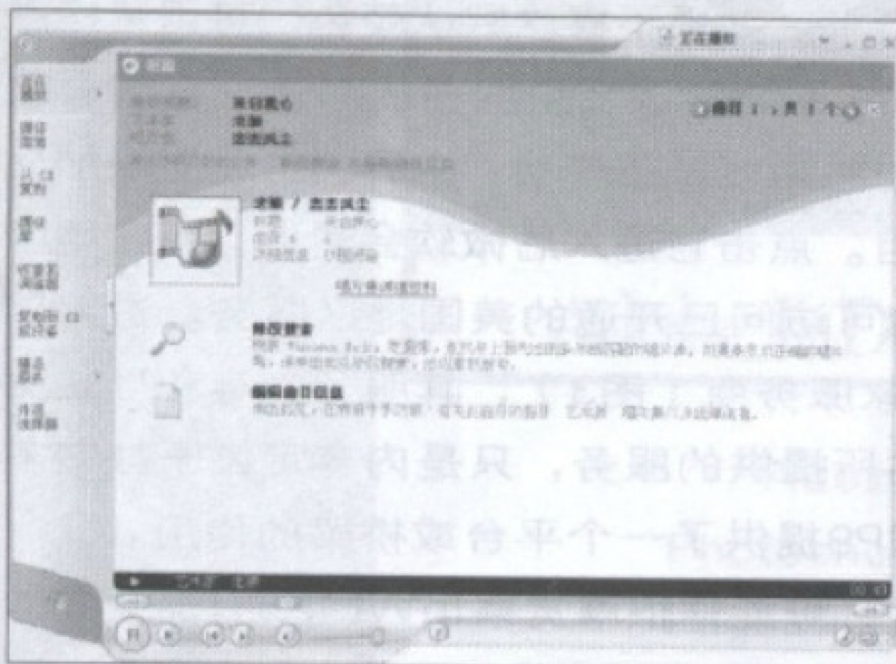
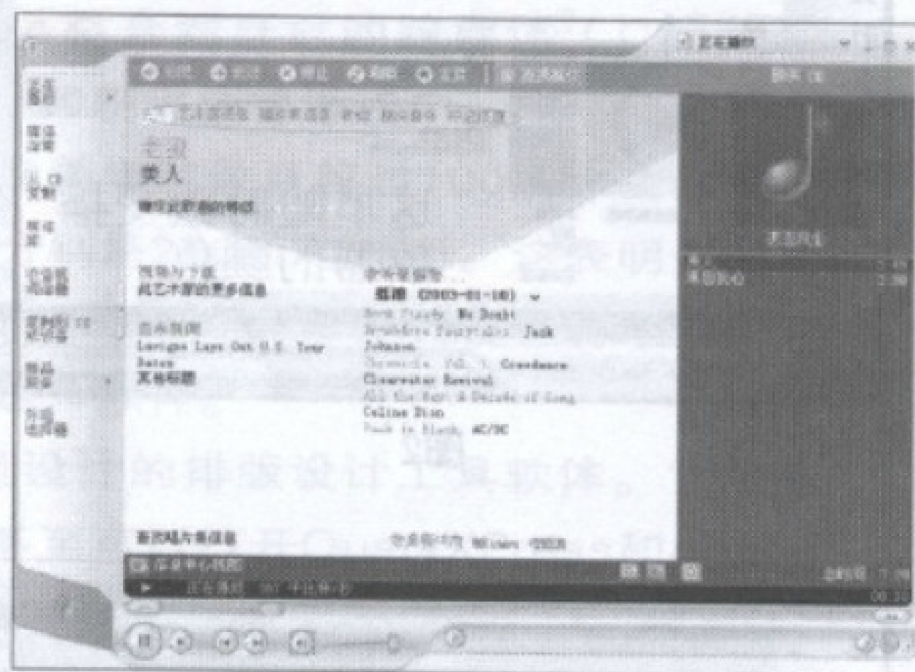

图10


图11


图12

最后的"智能自动唱片点唱机组织"（仅适合Windows XP）功能其实就相当于公文包的同步，但微软这样的功能借用确实精彩有效，只需要两步操作就可以通过自动文件夹监视功能使媒体库保持最新。在"文件"→"添加到媒体库"→"通过监视文件夹"。在"监视文件夹"中单击"添加"，选择希望监视的文件夹（图13）。不过要注意的是只有在使用NTFS进行了格式化的标准Windows XP系统上才能使用文件夹和文件监视功能。

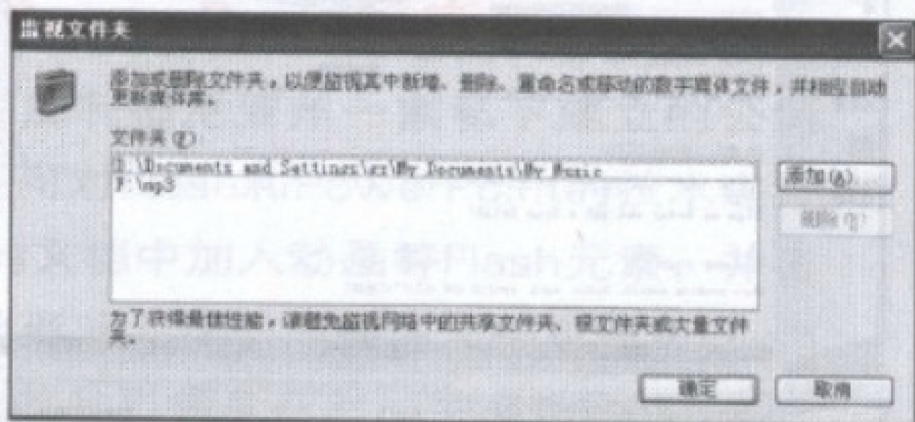


图13

三、原有功能上发展并进一步得到增强的功能

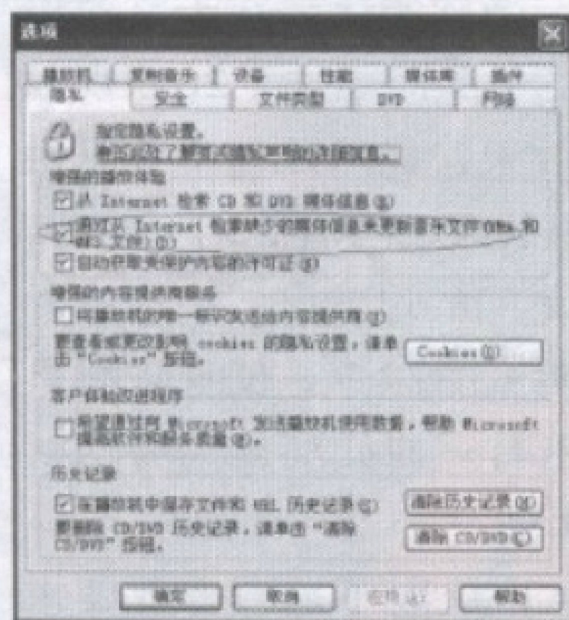


图15

这部分功能都是在极为常用的功能上强化和发展起来的，所以我们只需注意到它有什么特别之处就行了。

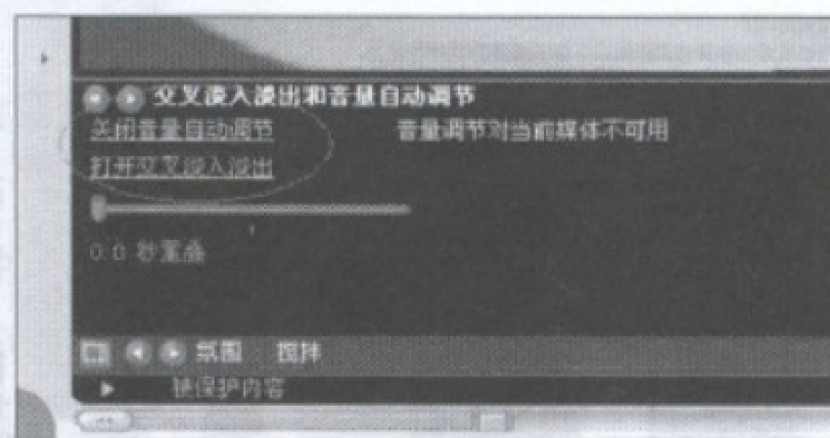


图14

“交叉淡入淡出和音量调节”是新增加的音频效果，从网上下载的数字音乐因制作者不同，其原始音量存在一定差异。使用音量自动调节功能后，就再也不用每首歌曲都去调节其播放音量，你只需在第一首歌时将音量调节到合适，之后音量调节功能就利用均衡功能，最大限度地减小播放列表项目中的音量差异。而WMP9提供的最长10秒的交叉淡入淡出时间，使得一些电台中两首歌曲自由切换而又不感到生硬的技术，你也可拥有（图14）。

“自动信息”（仅适合Windows XP）是从WMA和MP3文件原有的文件信息上发展而来，最大的变化是它的自动添加或纠正的能力，当然首先你要在菜单“选项”的隐私面板里打开功能（图15）。这里需注意的是自动信息功能会将有关你所播放音乐的匿名详细信息发送到WindowsMedia.com，微软承诺确保你的隐私。



图16

“自动播放列表”功能支持所有操作系统版本，但仅Windows XP支持创建和编辑自动播放列表。为WMP9媒体库中的音乐分类是个不错的主意，WMP9对你曾经播放过的数字音乐（收录在媒体库中）划分星级，并将其放到合适条件的自动播放列表中（20多个预置，可以编辑，图16）。星级从1星到5星，WMP9通过你播放的时间、次数等规则习惯自动划分，你可以编辑自动播放列表的歌曲筛选规则，也可编辑媒体库中收录歌曲的星级等属性，以决定自动播放列表中的内容。

“变速播放和媒体链接”（Windows XP版本）不过是为WMP9的播放功能增加了快进和慢进，慢进只有1速，快进最高5速。“高性能CD刻录”与以前版本主要的区别则在于音乐的复制有3种格式可选（图17），而新增的音频无损格式一定让音乐爱好者高兴不已。

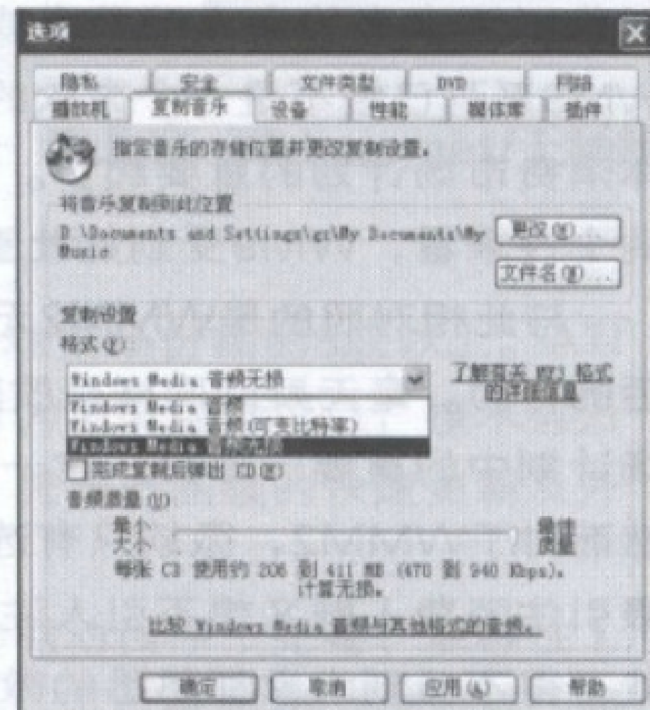


图17

完整印证体会WMP9的新功能后，你不得不说微软这次干得实在漂亮，WMP9比起以前版本绝对是个质的变化。如果要我简单地评价WMP9，那么我会说：“既有面子，又有内容。”最后，喜欢Windows Media而又希望在整体上了解的朋友可以继续深入研究一下Windows Media Encoder 9 Series，Windows Media Services 9 Series等内容，也许不久它们就在网络上大行其道，以微软的实力这并没有什么不可能。

Windows Movie Maker 2

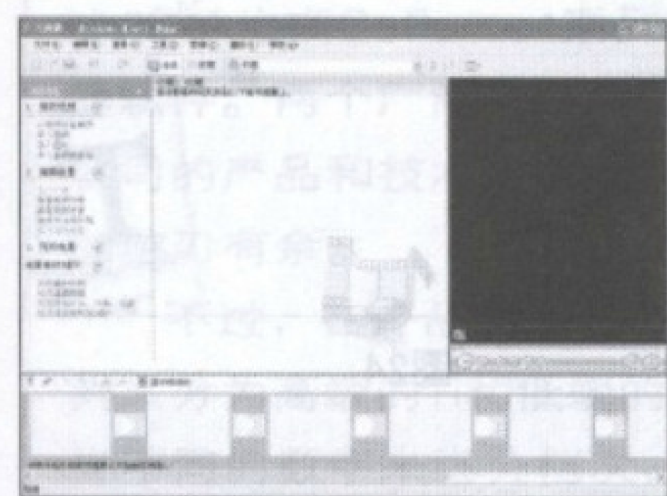


图18

Windows Movie Maker 2（下面简称为WMM2）的安装是通过Windows updata完成的，当然也就只有WinXP用户才能使用WMM2了。启动WMM2以后，发现其格局已经与WMM1明显不同（图18）。只花了1分钟我就肯定了一件事：虽然WMM2依然是一个简单明快的软件，但它远不是一个升级产品那么简单；可以这么说吧，WMM1和WMM2完全就是两个软件，它们区别太大。如果你在使用过WMM1之后把它当作一个玩具一笑了之，那WMM2的力量却足以将同样定位低端的视频编辑软件如绘声绘影之类扫出市场，这绝对不是玩笑。

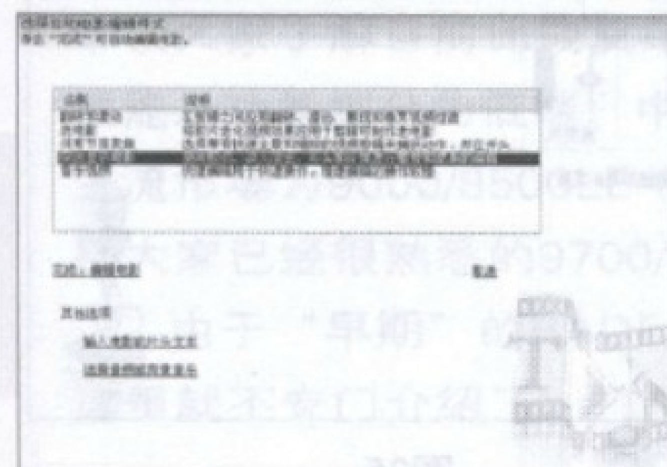


图19

WMM2已经是一个完整的视频编辑软件，它包含了所有常用的视频编辑的基本功能和特效。新增的电影任务窗口采取步进向导方式引导完成视频作品，即使从未接触过视频编辑的新手也能轻易完成工作，其中制作自动电影的方式更是只需点几下鼠标就能完成（图19）。

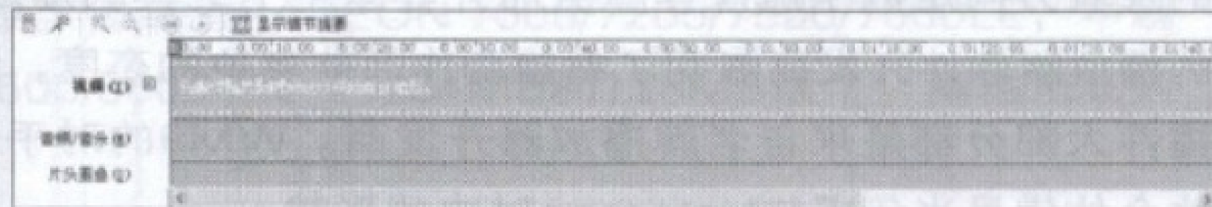


图21

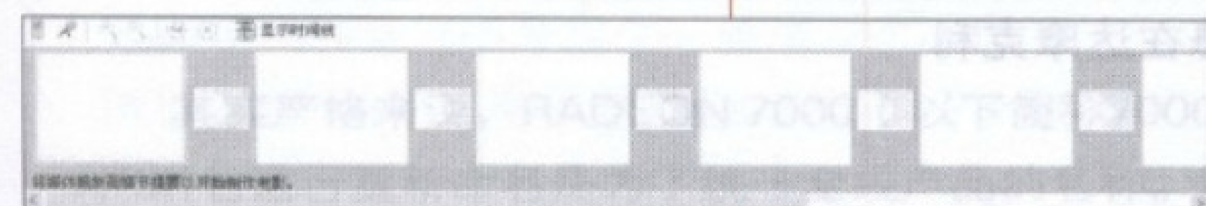


图20

整个视频工作的编辑也分成了“时间线”方式和“情节提要”方式（图20、21），切换中可以方便而又精确地编辑视频。也许你不喜欢微软，但这种越来越人性化的设计你却不能不欣赏。



图22

WMM2中最大的变化是增加了以下功能：1.视频设备的捕获功能，这个很好理解，当然一个完善的视频编辑软件必须具有这个功能，微软的优势在于它对设备的支持一定是接近最好的；2.视频效果功能，微软一下子慷慨赠送了28款视频特别效果（图22），完全的傻瓜化操作而又非常专业的效果，显然是一个飞跃性的功能；3.视频过渡功能，视频过渡效果达到了令人惊讶的60款（图23），而其操作与视频效果完全一样，只是其拖入位置是两个视频之间的过渡区；4.制作片头或片尾功能。可以方便地为视频添加各种特效文字说明（图24），使视频更具表现力。除了这几项功能的巨大变化外，WMM2另外还有一些如加入"旁白时间线"的细节变化（图25），可以在自己制作中慢慢体会。

如果以前接触过视频编辑，WMM2绝对会使你吃惊，只要不是有专业要求的用户，会发现几乎无需其他任何编辑软件了。如果让我来评价WMM2，那么我会说："绘声绘影之类低端视频编辑软件的梦魇已经来到。"

后话：WM9和WMM2意味着什么……

上文曾经提及，WM9相对于以前版本来说是质的变化，这并不是一句套辞。这次发布预示着微软WM系列今后的主推方向，应当是用软件和媒体格式标准占领市场，以提供数字流媒体内容服务为核心，启动微软在互联网数字时代以至未来的大众消费多媒体中心解决方案的计划。从这个角度来说，WM9系列已经不是一个微软的简单播放器软件产品，而是微软占领数字多媒体消费市场计划的重要起步。以微软一旦决心开拓涉及某个市场就全力投入的个性来看，WM9受到如此重视也就不足为奇了，毕竟它承载了太多。

与此相对照的是WMM2无声无息的发布，而我认为这恰是微软深思熟虑后的行为。毫无疑问同样是质变的WMM2，也是微软占领数字多媒体消费市场计划中的重要一部分，它一样承载着为微软打下另一块滩头阵地的重任。然而对于WMM2，微软只有选择如此偷偷摸摸的尴尬推出方式，因为它既想吸引住消费人群又想不引人注意。这个看似矛盾的说法要得到合理的解释，就不得不回到大家都熟悉的微软垄断案了。

微软垄断案的前因后果大家都已经非常清楚了，在那些日子里，垄断案就像悬挂在微软头顶的达摩克利斯之剑，让其不得片刻安宁。这会让微软以后在每涉及到一块新的市场都小心翼翼，惟恐授人以柄。然而现在微软决定WM发展方向之后，WMM2的推出已经不可避免。在视频编辑软件市场上一直是群雄混战的局面，一旦WMM2加入，那么除了高端的Premedia等软件受到冲击较小外，其他与WMM2定位在入门低端的软件可以说是必死无疑，想一想WMM2的系统优势就能明白这一点。只要WMM2得到承认，那么后续的WMM系列（这是肯定的）就将占领并最终垄断整个低端市场。

那么为什么微软又如此放心大胆地宣传WM9而不怕播放器市场的反应呢？这源于两个理由。一个是在垄断案的过程中，微软始终没有真正受到来自播放器软件方面的控告；另一个是微软在WM9时已经完全确定，WM系列的发展方向是数字流媒体服务而并非做一个纯粹的播放器软件，于是向老牌的播放器软件开发商表明了希望合作而非竞争的态度，例如WMP9新增的5种插件大部分都是来自老牌播放器开发商。WM9的对手也许只有一个REAL，这个仿佛是当年IE与Netscape对决的形势……

以前我在一篇文章中曾分析说，一个公司的行为必然带有其创始人和领导者的性格特征，微软的发展经历表明了它始终带有赌徒的冒险特质，一旦选定方向就会落下重注，为了获取数字消费市场将来的最大利益，WM9系列和WMM2是一个都不能少，即使是因此带上垄断的嫌疑，重新被悬在达摩克利斯之剑下，它也会将垄断进行到底。

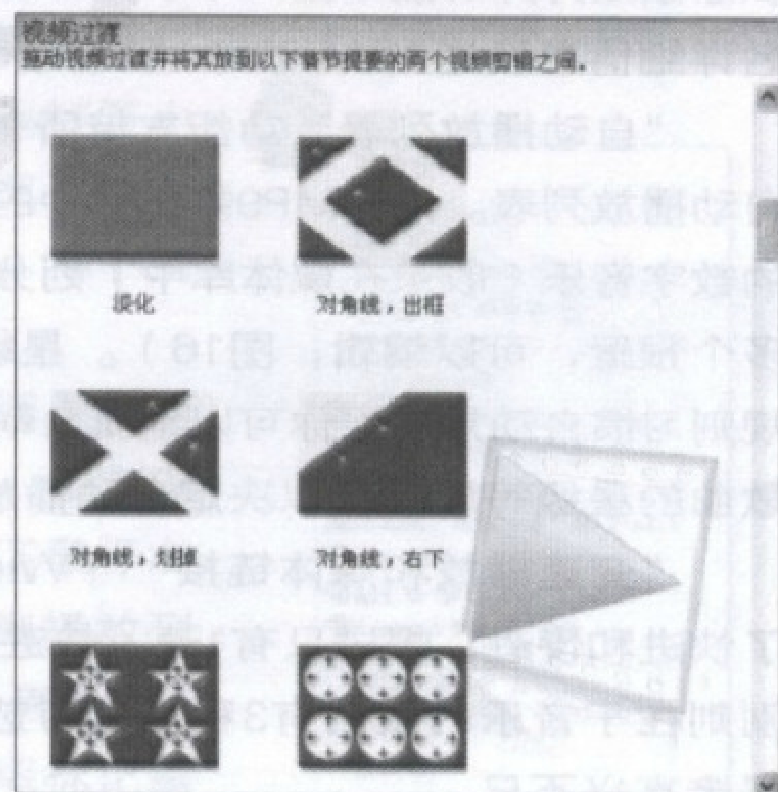


图23

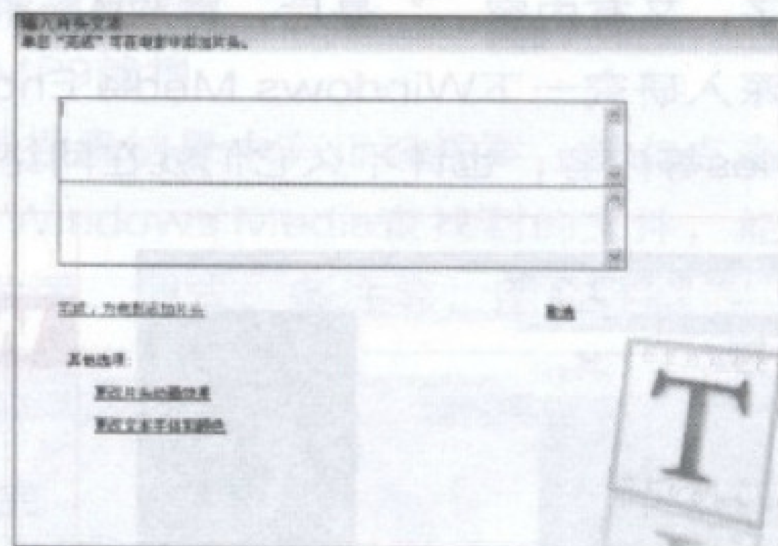


图24

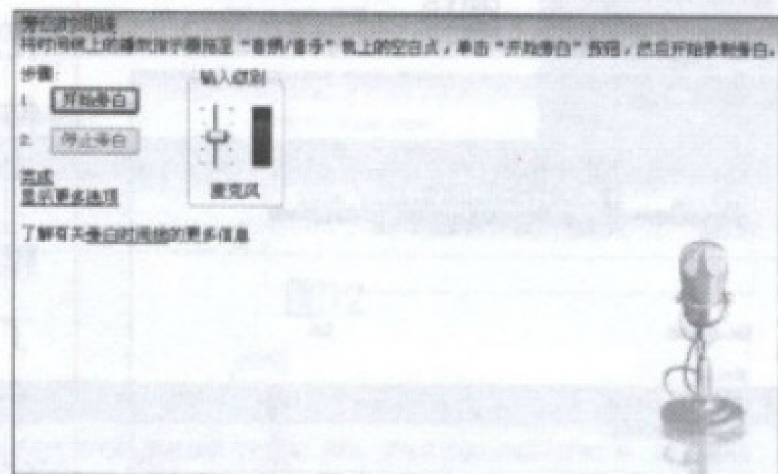
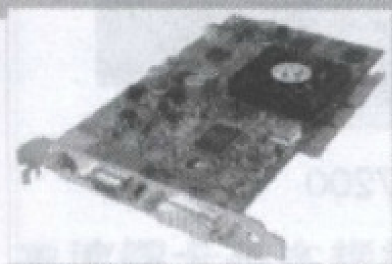
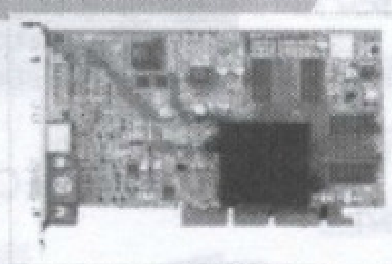
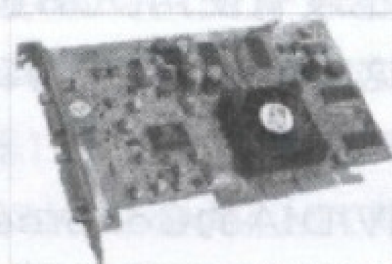
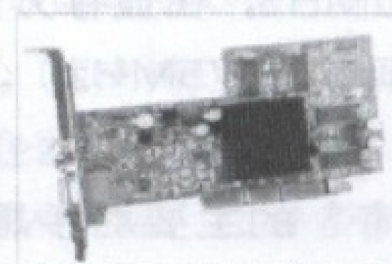
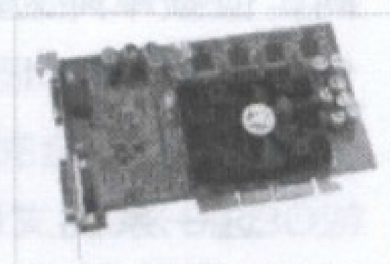


图25



ATI"镭家族"逐一认清

■北京 ITdoor.net/王涵涵

现阶段主流桌面市场的显示芯片主要由ATI和NVIDIA公司提供，两者的产品占全球市场份额的8成以上。ATI是一家老牌的加拿大公司，其总部设在多伦多安大略湖畔，多年来都以显示芯片/显卡为主要经营项目，技术实力雄厚，并在视频领域有着独到的技术。NVIDIA的总部位于美国硅谷，研发力量很强，凭借产品线的快速更新及开放授权营销方式，迅速抢占市场，成为目前市场占有率最大的显示芯片厂商。

最近几年以来，ATI和NVIDIA都在显卡市场上针锋相对，NVIDIA的产品在速度和驱动程序（完善、兼容性）上颇具优势，而ATI显卡的画面质量显得更为细腻精致，并在视频回放方面有独到之处。不过进入2002年以后，两者明显都开始在自己相对较弱的环节上狠下工夫：ATI方面，一度被人诟病的驱动更新慢、兼容性差的问题得以解决，基本能保持每一个月更新一次，CATALYST（催化剂）驱动的推出更大大提升了显卡的性能及兼容性；NVIDIA也在GeForce4系列中加强了视频回放和多头输出等方面的功能，并推出了nvDVD和nView等颇具特色的配套软件。两个厂商从暗地里"掰手腕"到市场上真刀实枪的比拼，引发了一场场显卡大战。这种竞争机制使两家公司的产品和技术发展非常迅速，同时也造成它们的产品线都非常丰富，高中低阶产品齐全，使得用户的选择更加游刃有余。

不过，在产品线的划分方面，NVIDIA相对清晰一些，主流的GeForce按换代顺序分为GeForce2/3/4，每个系列又分为高端的Ti和低端的MX系列（GeForce2和GeForce4），这当中又用MX200、MX400、Ti4200、Ti4600这样不同的数字来细分档次，辨识起来比较容易。而ATI RADEON系列的名称中并未明显表现出产品的换代，而且同一产品往往还有不同的命名方式，比如RADEON VE（RADEON 7000），用户选购起来不免有些困惑。本文将带领大家了解目前比较复杂的ATI全系列产品线，并在选购显卡时得到有益的借鉴。从产品线来看，ATI的产品按性能及功能划分为低端、中端、中高端到高端不同的市场定位。低端为RADEON 7000/7200/7500/7500LE，中端主流市场为9000/8500LE（9100）/9000 Pro，中高端则是9500/9500 Pro（分64MB和128MB版），高档市场则是大家已经很熟悉的9700/9700 Pro。

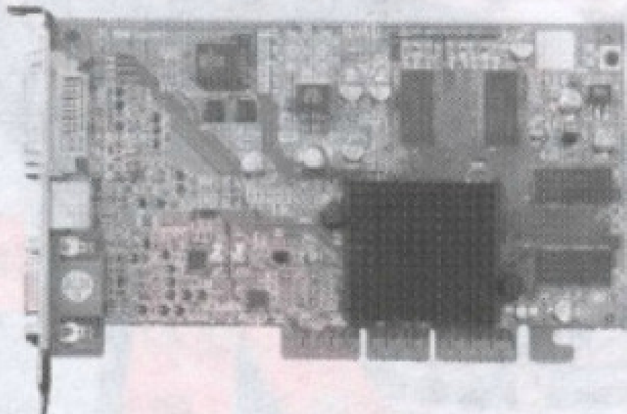
由于"早期"的RADEON 256以及RADEON LE/VE产品已逐渐停产，或者已经改头换面成为新的系列，所以这里就不专门介绍了。

一、低端（500元以下）的RADEON 7000/7200/7500/7500LE（R100和RV200家族）

其实严格来说，RADEON 7000（以下简称7000，下同）也是老产品了，其核心其实就是过去的RADEON VE，ATI对它进行重新命名是为了统一全线产品的名称。RADEON 7000核心和显存的工作频率均为166MHz，标配32MB

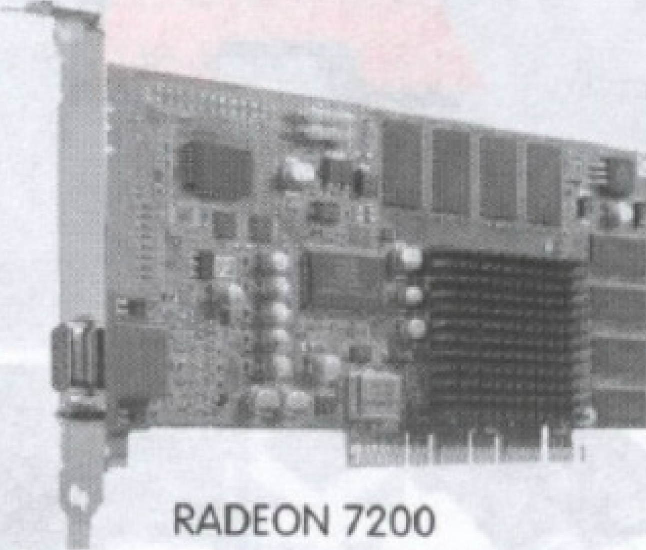
5ns的64bit DDR显存，支持DirectX 7.0。它的核心不具备T&L引擎，不过它把DVI、视频输出及双头显示等功能都集成在芯片内部，所以同时支持CRT/DVI双显示输出及S-Video电视输出功能，这也是其最大卖点所在。

RADEON 7200的核心其实就是镭家族中最早面世的RADEON 256（核心代号R100），其核心和显存的工作频率都是166MHz。它的情况与R7000相似，也是为了统一全线产品的规格名称而更名的，但由于具备T&L引擎，性能比后者高出不少。因为规格和原来的RADEON 256标准版基本一致，所以性能和功能都很相近，而且要提供S-Video输出，须通过板载ATI Rage Theater芯片实现。


RADEON 7000

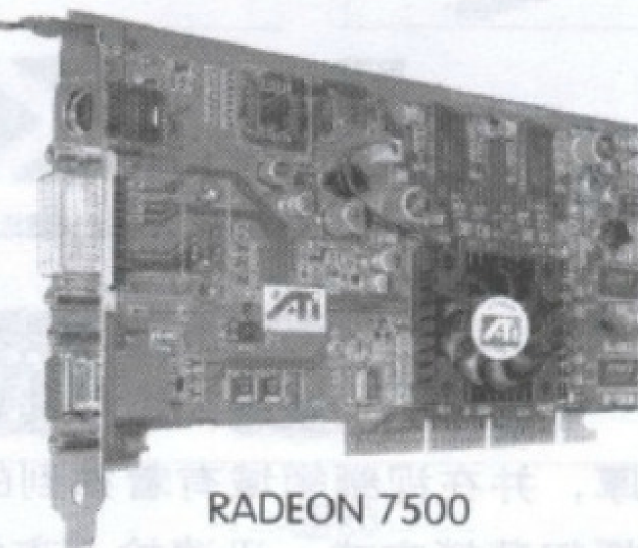
RADEON 7000/7200价格一般在300～450元，它们往往具有双头显示及不错的3D性能，对于一般没有特殊要求的家庭或商业用户是不错的选择。

RADEON 7500（核心代号RV200）由RADEON 256体系发展而来，技术特征和支持的特效与R7200基本相同，而且同样不支持DirectX 8.0。核心频率被提高到了290MHz（常见的第三方版本为270MHz），但显存速度不高，仅为230MHz，即使这样，性能还是比7200提升了一大截。


RADEON 7200

RADEON 7500LE是面向中低端市场推出的一款廉价产品，核心与7500相同，但频率降为250MHz，在显存方面也没有使用DDR显存，而是使用了成本更低廉的SDRAM（频率为175MHz），这样显存带宽下降了一半，性能也低了许多。

这一系列“镭卡”的主要对手是NVIDIA的GeForce2 MX400和GeForce4 MX440-SE。RADEON 7500的显存带宽不够大，再加上不能支持DirectX 8，所以很难在DX 8的游戏时代生存，价格降低在所难免。ATI为了拉开7500与8500的性能差距，在一些产品中去除Rage Theater芯片，使其视频处理能力低于8500。不过7500的整体性能还是强于对手GeForce2 MX400，而且视频回放能力要高于后者，所以在500元以内的价位上，7500很适合一般家庭和对3D应用没有太高要求的用户；但选购时需要注意7500和7500 LE的显存位宽区别。


RADEON 7500

低端镭卡基本规格表

产品名称	RADEON 7000	RADEON 7200	RADEON 7500	RADEON 7500 LE
核心频率	183MHz	166/183MHz（32/64MB版本）	290MHz	250MHz
显存类型	64bit DDR	128bit DDR	128bit DDR	128bit SDRAM
显存频率	183MHz	333/366MHz（32/64MB版本）	460MHz	175MHz

二、面向主流（500～800元）的RADEON 8500 LE（9100）/9000/9000 Pro（R200和RV250家族）

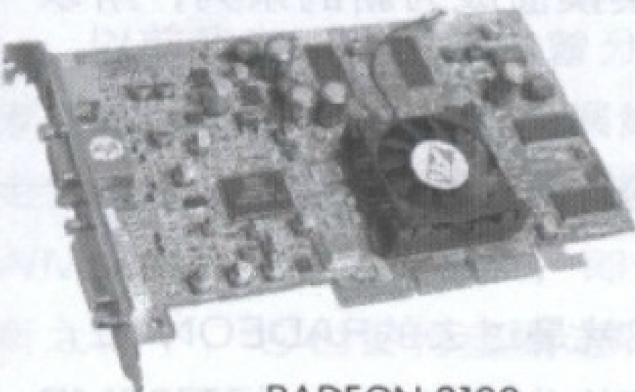
RADEON 8500 LE（R9100）

2001年8月发布的RADEON 8500（核心代号R200）实际也算是比较“老”的产品了。R200采用0.15微米工艺，内核/显存速度为275/275MHz，具备4条像素渲染流水线，每条渲染流水线集成了2个贴图单元，因此在单个处理过程中可完成单个像素的双重贴图。而GeForce2和RADEON 256均需要5个处理周期，GeForce3则需要2～3个，因此8500在未来游戏中仍有一定优势，比如只需单个处理过程就可完成DOOM Ⅲ中标准光照模型的渲染工作。

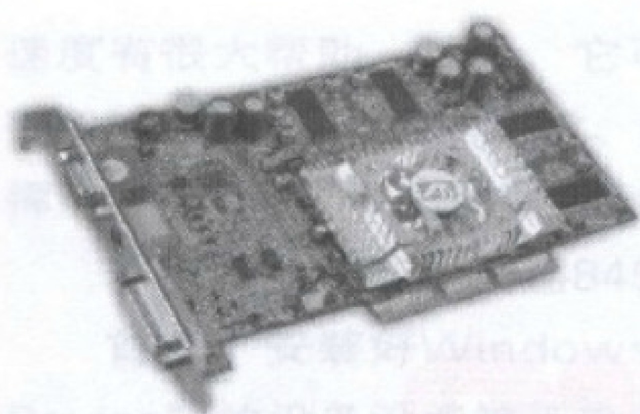
当ATI推出8500时主要是想对抗NVIDIA的GeForce3系列，不过时过境迁，GeForce3早已不是NVIDIA的代表性产品，而8500也渐渐脱下高贵的外衣，价格逐步进入主流行列。应该说，现在是购买8500的较好时期：一方面它拥有成熟技术，比如完全支持DX 8.1，具备较高版本的顶点着色引擎等；另一方面，ATI的新品不断出现，8500已失去王者光环，逐渐进入停产清货阶段，价格也比原来刚推出时下降不少。

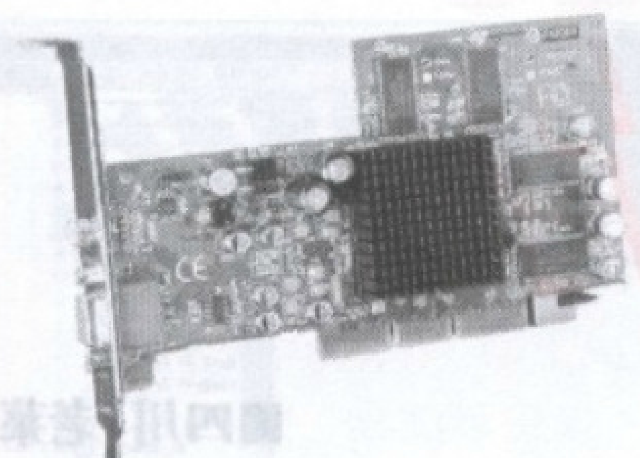
我们一般能在市场中见到的基本上是RADEON 8500 LE显卡（核心/显存速度：250/250MHz），价格在600～700元之间，而标准版的8500显卡往往价格高得离谱，不是发烧友则不推荐购买。

RADEON 9100是ATI前不久发布的“新”产品，但由于核心的技术指标实际上与RADEON 8500一样（都是R200），支持的特效完全相同，且核心及显存频率都与RADEON 8500 LE相同。也就是说，9100实际上可以看作“改头换面”的8500 LE，只是9100能通过特别版的RealOnePlayer软件实现FullStream技术（能使视频流回放效果更平滑）。ATI之所以这么做，是因为它需要一个细长而齐全的产品线来与NVIDIA竞争，而9XXX系列已逐渐形成一种市场影响力，性能介于9000 Pro和9500之间的8500定位不清，就很难运作，而且8500存货也比较多，必须赶紧清仓。


RADEON 9100

最初上市的RADEON 9100显卡其实很多都是ATI原厂产品，而市面上的


RADEON 9000 Pro


RADEON 9000

RADEON 8500 LE大都是各厂商自行设计的版本，可以说用8500 LE的价格购买9100是非常超值的，至少产品做工上比较有保障，所以购买中端显卡的玩家不妨考虑一下这批“新的”RADEON 9100。目前市面上出现的其他第三方厂商的9100显卡中，采用显存颗粒通常有HY 3.6ns和钰创3.5ns这两种，性能上没有太大差异。

RADEON 9000/9000 Pro

RADEON 9000/Pro（研发代号：RV250）的技术特征与RADEON 8500比较相似，二者的渲染流水线都是4条，核心/显存频率均为275/275MHz（8500标准版和9000 Pro），均采用128bit的DDR显存，都支持DX 8.1、SmoothVison抗锯齿和双头输出等。但8500的每条渲染流水线有2个贴图单元，而9000 Pro只有1个，这样在需要多重纹理贴图的游戏中，9000 Pro的性能实际上不如8500。（编者注：关于它们的性能比较，大家可以参阅本刊2002年第18期的《千元以下主流显卡评测》，链接为http://mag.popsoft.com.cn/media/mag/200209/200218/html/yingjian1.htm）。

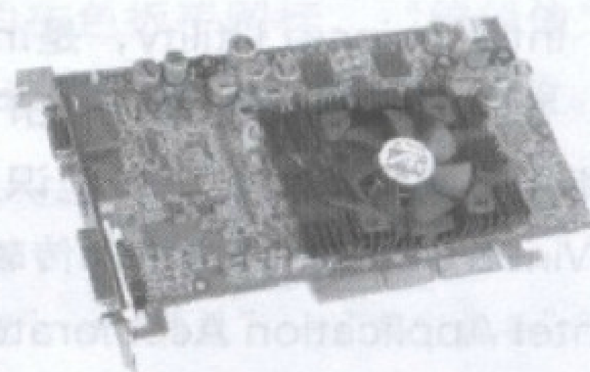
这一档次“镭卡”的主要对手是NVIDIA的GeForce4 MX440/MX400-8X。RADEON 9000系列采用0.18微米工艺，与GeForce4 MX相比发热量要大一些，其核心集成了Rage Theater以及第2颗RAMDAC芯片，能支持DVI+D-sub显示器+TV输出。由于具有顶点可编程着色器1.0和像素可编程着色器1.4，并在硬件上完全支持DX 8.1，因此RADEON 9000系列相对GeForce4 MX有很大优势，在许多新的支持DX 8的3D游戏中能获得更高的性能和更漂亮的画面。而GeForce4 MX系列（NV17/18）只能用软件来模仿顶点可编程着色器，且没有像素可编程着色器，并不能完全支持DirectX 8.1，在支持DX 8的游戏中画质就要比9000逊色不少。

主流镭卡基本规格表

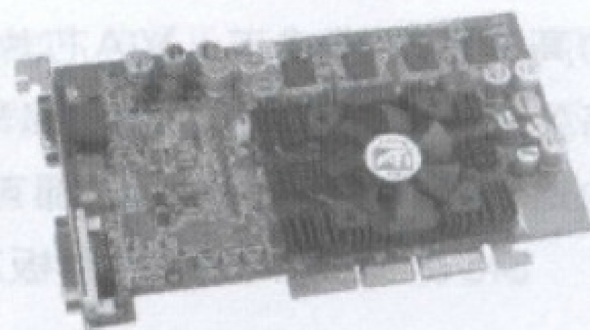
产品名称	RADEON 8500 LE（R9100）	RADEON 9000	RADEON 9000 Pro
核心频率	250MHz	250MHz	275MHz
核心渲染流水线	4条	4条	4条
每流水线贴图单元	2个	1个	1个
显存类型	128bit DDR	128bit DDR	128bit DDR
显存频率	250MHz	250MHz	275MHz

三、中高端（800～1700元）的RADEON 9500/9500 Pro

定位于主流，略偏高端的RADEON 9500/9500 Pro采用了与RADEON 9700 Pro相同架构（R300核心），因此技术特点和功能特性基本相同，且完全支持DirectX 9.0。当然，鉴于它们的定位，9500/9500Pro在规格方面上有一定缩减：虽然也采用了DDR显存，但位宽由R9700 Pro的256bit降到了128bit，核心和显存频率也有所降低，9500甚至把渲染流水线减为4条（9700 Pro有8条），因此性能与R9700系列有较明显的差距。


RADEON 9500

这一档次“镭卡”主要针对NVIDIA的GeForce4 Ti4200/Ti4200-8X（NV25/28）等产品，NV28只是支持AGP 8×的GeForce4 Ti而已，并没有本质改变。9500 Pro拥有完整的8条渲染流水线，只是降为128bit，所以性能会比9700低20%以上，但价格上仅是后者的50%左右；9500由于渲染流水线也减少了一半，性能“缩水”较多，好在价格也非常便宜，上市不久便降到了千元以内。对DirectX 9.0的完全支持是RADEON 9500系列的一大卖点，也就说明它已对未来的游戏软件做好充分准备，因此生命周期也比性能上同档次的产品相对长一些。


RADEON 9500 Pro

目前市场上的RADEON 9500/9500 Pro都为ATI原厂OEM的，所以只要稍微注意一下显存就可以了，一般有HY 3.6ns和infineon 3.3ns这两种，通常3.3ns显存的超频极限频率要比3.6ns的高出不少，因此想充分发挥显卡性能的硬件超频爱好者们最好选购显存为3.3ns的产品。由于前不久从国外传来能将9500改造成9700的消息（通过修改电容打开被屏蔽的4条渲染流水线），导致RADEON 9500成了备受关注的热门产品，风头甚至超过了更高档的RADEON 9700。内地的一些硬件玩家也通过自己的改造，提高了显卡性能，一时掀起了一阵改造热潮。不过改造显卡就意味着失去质保，价值上千元的产品还是小心为好，好在最近又出现了通过软件改造的方法，恐怕发烧友们又要兴奋一阵子了。

四、旗舰级（1700元以上）的RADEON 9700/Pro

作为ATI目前的旗舰级产品，RADEON 9700/Pro（研发代号：R300）的推出大大提高了ATI在显卡市场上的主动性。RADEON 9700是RADEON 9700 Pro的降频版，这样芯片良品率会高一些，采用的显存规格也可相应降低，整体成本减少了许多，市场上已经出现了2000元上下的产品。对现在的游戏而言，RADEON 9700（下转61页）

主板驱动，你装了吗？

■四川 老莱

安装电脑时，大家对显卡、声卡等设备的驱动程序比较注意，但对于主板驱动的安装，许多用户不是不留心，就是根本就不知道它是什么东西。其实，主板的驱动程序非常重要，它是主板（芯片组）厂商为提升其芯片组的性能、解决较老的操作系统不能识别新芯片组、解决芯片组与操作系统及其他软硬件的兼容性问题而推出的重要驱动（补丁）。

一、初识主板驱动

常见的主板驱动有Intel芯片组的Intel Chipset Utility、Intel Ultra ATA Storage Driver，还有VIA（威盛）的4合1（补丁）驱动包（即我们常说的VIA 4 in 1）、SiS（矽统）芯片组驱动包、ALi（扬智）的Integrated Driver（综合驱动）工具包、AMD的芯片组Driver Pack（综合驱动）工具包等。

Intel Chipset Utility，是Intel用于开启主板芯片组内置功能及特性的一种驱动程序，可以通过安装它提高系统性能，并正确发挥AGP桥（AGP Bridge）的功能与性能。而Intel Ultra ATA Storage Driver则用于优化ATA存储设备性能，安装它以后能更好地识别IDE控制器，对ATA设备（如硬盘、光驱等）进行控制；安装该程序后，驱动也将打开Win98 SE/Me中的DMA传输模式（默认状态下是关闭的）。此外，Intel还在前者基础上，推出了更新的性能更好的Intel Application Accelerator（简称IAA），适用于采用ICH2/ICH4南桥芯片的系统。

VIA 4 in 1驱动（以下称为4合1驱动），是VIA为解决VIA芯片组与微软操作系统或其他硬件产品的兼容性问题而设计的。它里面主要包括4个程序：VIA的IDE设备驱动程序能正确识别硬盘和其他IDE设备，并让它们工作在相应的高速传输模式下；VIA芯片组驱动，用于识别芯片组周边设备（比如高级电源管理模块）；AGP设备驱动，用于提高AGP接口的性能，并增强与AGP显卡的兼容性；IRQ中断修正，用于解决设备IRQ（中断）冲突问题。如果你使用的是VIA芯片组的主板，都可以考虑安装VIA四合一驱动，以更正你主板的一些Bug，并提升系统的工作稳定性。

SiS、ALi及AMD的主板芯片组驱动包的功能和上面大同小异，其作用都是为了增加新功能及解决兼容性问题。

二、主要厂家主板驱动扫描

为了让大家更好地了解和使用各款主板驱动，下面我们就分别介绍一下各大芯片组厂家的最新版本驱动的特点，以及一些安装使用要领。

1.Intel芯片组驱动

随着Intel芯片组新品的不断推出，许多新的芯片组已无法被目前的操作系统识别（例如Windows 98就无法正确识别i845系列芯片组），很多新技术的威力也就无法充分展现。为此，Intel推出了Intel芯片组驱动软件安装程序，它的作用主要有两点，第一是让操作系统正确识别Intel的全系列芯片组（从430TX、440BX一直到i815、i860）并进行管理；第二点就是让操作系统能支持这些芯片组所支持的新技术，并能自动安装相应的INF文件，以充分发挥其功能。这个驱动的最新版本（编者注：截止发稿日，下同）是4.30.1006官方正式多语言版，发布日期为2003年1月15日。

此外，Intel还推出了IA A（应用程序加速器），支持英特尔810以上系列芯片组，最新的版本为2.3官方正式多语言版（2002年11月22日发布）。它能在减少系统启动时间的同时，加快应用程序的执行速度，对于提高系统运行

速度有很大帮助。此外，它可以通过加快装载速度来缩短系统启动时间，并针对P4处理器进行了优化；通过加速硬盘I/O速度，可提高游戏、图形软件等的加载和运行速度；可最大支持137GB以上的大硬盘。所以，为更好地发挥Intel 8XX系列芯片组主板的性能，建议最好安装最新的芯片组驱动。

下面，我们就以技嘉845G主板为例来介绍Intel主板芯片组驱动的安装。

首先，安装好Windows操作系统后，会发现在"系统"→"属性"→"其它设备"下面有一个名叫"PCI Device"的设备没能被正确识别，这就是操作系统没有正确识别i845G芯片组所致，解决的办法当然是主板驱动光盘中的Intel Chipset Software文件。

一般来说，放入主板驱动光盘后，安装程序将会自动运行（建议直接安装下载最新版的驱动）。。在打开的驱动安装界面中，选择"Intel Chipset Software"，再依次点"下一步"即可完成安装。重启电脑后再进入系统属性，就会发现刚才提到的未知设备不见了。

为验证芯片组驱动是否已正常安装到系统中，打开"开始"菜单，选择"运行"，然后键入"regedit"（即注册表编辑器），选择HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Intel/Inflnst，查看"Install"键值是否显示为"success（安装成功）"（图1）。如果注册表中没有这一信息，说明芯片组驱动安装不正确，需要重新安装。

图1：查看注册表信息中是否有"Success"字样。

接下来，再用同样方法安装Intel应用程序加速器。系统会提示先重启电脑，重启后再运行该安装程序，再次重启电脑即可完成安装。安装好后，再进入Win98的"系统"→"属性"→"磁盘驱动器"项，就会发现，原来被识别为"GENERIC IDE DISK TYPE47"的硬盘已被正确识别出型号（图2）。此外，还可在"开始"菜单中找到IAA的目录及相应工具，它不但能检查磁盘驱动的安装情况，也能查看IDE控制器及磁盘设备的情况（图3）。此外，该"设备信息"属性页的"参数"窗口包含某些可修改的参数，要更改选定的参数，可在"设备"窗口中选择你要修改的设备，相应参数将显示在"参数"窗口的右侧，双击可修改参数关联的灰色扳手图标，"编辑值"对话框将出现，单击向下滚动箭头并选择所需选项即可对参数进行修改。

图2：硬盘被正确识别。

图3：硬盘详细情况

◆小提示：如何正确安装主板的USB 2.0驱动

此外，许多人安装Intel主板驱动时会发现，"系统"→"属性"→"其它设备"下面还有一个名叫"PCI UNIVERSAL SERIAL BUS（通用串行总线控制器）"的设备没被正确安装，这是怎么回事呢？原来这是主板南桥芯片ICH4（82801DB芯片）的驱动未被安装，只有安装相应驱动，主板的USB 2.0功能才能实现。下载该安装软件（www.mydrivers.com/dir57/d22920.htm）并解压缩，双击打开"PCI UNIVERSAL SERIAL BUS（通用串行总线控制器）"的设备，选择"重新安装驱动程序"，选择"搜索适合我的设备的驱动程序"，点"下一步"，选"指定一个位置"，指定到刚才下载的驱动目录下，然后点击"确定"，系统将提示已找到该设备的驱动，点击"下一步"确定后，就完成了安装，这时你就可放心使用USB 2.0的480Mbps的传输性能了。

2.VIA（威盛）4合1驱动（补丁）

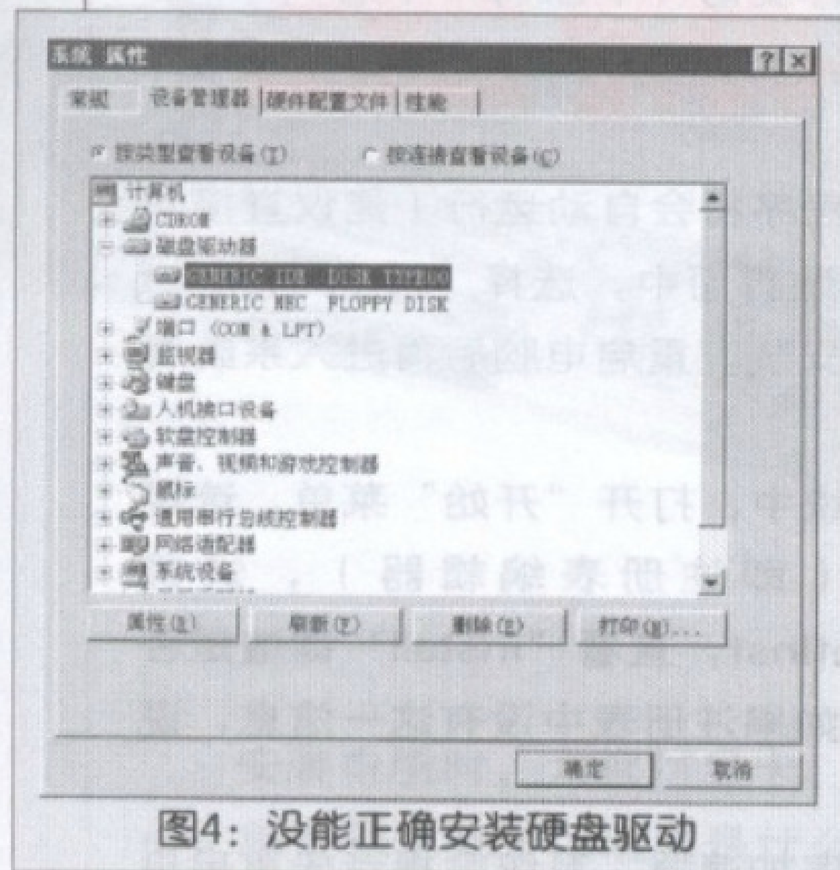
VIA是最早推出主板驱动包的芯片组厂商，早在1999年，VIA就开始把IDE、INF、PCI IRQ、AGP这4个部分的驱动放在一起供用户安装，这就是著名的VIA 4合1驱动（VIA 4 in 1 Drivers或VIA 4 in 1 Service Pack）。对于使用VIA芯片组主板的用户，及时更新4合1驱动是很重要的，因为新驱动能增强功能，或修正VIA主板与一些配件之间烦人的兼容性问题。

该驱动的最新版本是4.43正式版，发布日期为2002年9月13日。

◆小提示：补丁变驱动——鉴于VIA 4 in 1 Drivers的实际作用，其更准确的名称也许还是该叫威盛4合1补丁包（VIA 4in1 Service pack）。而在2002年12月10日，威盛正式将它的4合1驱动（补丁）改名为"VIA Hyperion 4 in 1 Drivers"驱动，并随之发布了4.45正式版，其实它只是在4.43版的基础上，对AGP驱动版本进行了更新，以更好地让KT400、P4X400等芯片组支持AGP 8×。

此外还需要指出，VIA芯片组的PCI潜伏期调节补丁，最新版本为0.20版，支持几乎全系列的VIA芯片组，可提升VIA芯片组主板的IDE和SCSI RAID控制器的性能，并提高声卡和其他多媒体设备的兼容性，对于解决一些兼容性

问题十分有用。根据官方文件，该补丁可解决的问题有：使用VIA芯片组主板，从一个IDE硬盘拷贝超过100MB的文件到另一块硬盘时死机；电脑经常死锁、挂起；创新或傲锐声卡在播放音乐时出现一些莫名奇妙的噪声或爆音；从IDE光驱、刻录机、DVD拷贝或读取大文件时容易中断；使用ATI RADEON系列显卡玩3D游戏时容易死机……问题真不少啊，如果你的系统出现了上述问题，且安装了4合1驱动后仍不能解决，那么这款补丁程序你可一定要安上，也许这些问题将迎刃而解。


图4：没能正确安装硬盘驱动

VIA 4合1驱动的安装较为简单，从网上下载较新的4.43正式版驱动（或Hyperion 4合1驱动4.45正式版），双击该程序一直点“下一步”即可轻而易举完成。在进行驱动选择时，可以选取你需要的驱动进行安装。

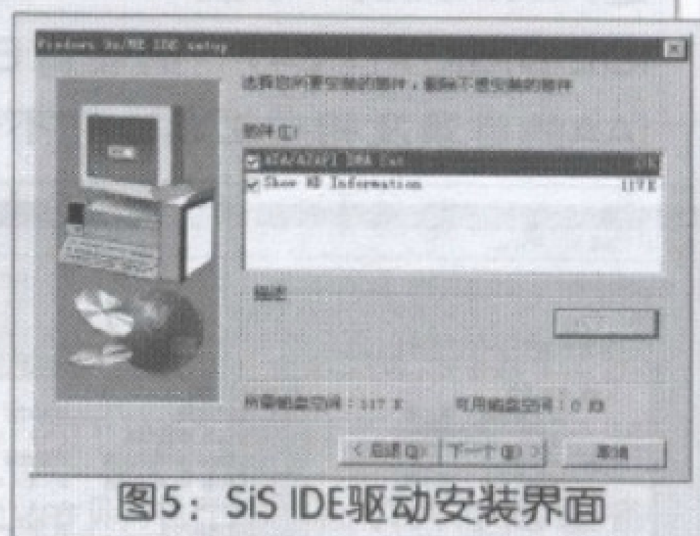
另外，一些用户安装完4合1驱动中的“VIA IDE BusMaster Driver”后，打开“系统”→“属性”→“磁盘驱动器”会发现硬盘仍然显示为“GENERIC IDE DISK TYPE**”，这说明4合一驱动中的硬盘补丁程序没被正常安装上（图4）。解决办法是，先卸载4合1驱动或其中的“VIA IDE BusMaster Driver”，再重新单独安装较老版本VIA PCI IDE BusMaster驱动；重启电脑后如果系统提示发现新硬件，就可在“设备管理器”中找到自己的硬盘型号，并选择开启DMA功能；如果重启后系统仍没能正确识别硬盘型号，可以试着在“设备管理器”中把硬盘删除，然后再重新安装一次IDE驱动，一般问题就可得到解决。



3.SiS矽统主板驱动

SiS主板的补丁也主要有两种，分别是AGP驱动和IDE驱动。SiS630及以上芯片组的最新AGP驱动1.13 WHQL版于2002年12月2日发布。

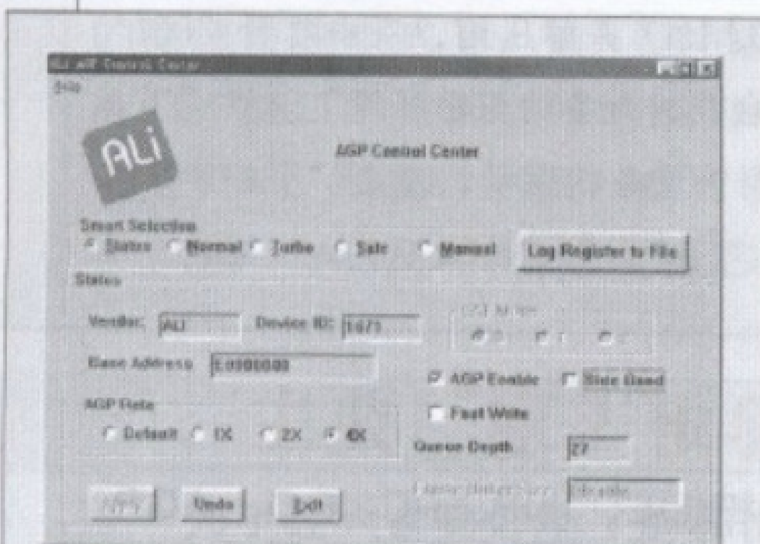
SiS IDE驱动对于SiS主板来说也是必不可少的（图5）。矽统SiS961/962/963南桥芯片最新Bus Master PCI IDE驱动2.02.01.0 WHQL版于2002年10月29日发布，该驱动具备单独的IDE Utility工具包，可用来查看IDE设备的工作状态和芯片组详细信息。另外，SiS单独提供了USB 2.0的驱动，适用于SiS 962/963南桥芯片内置的USB 2.0控制器。


图5：SiS IDE驱动安装界面

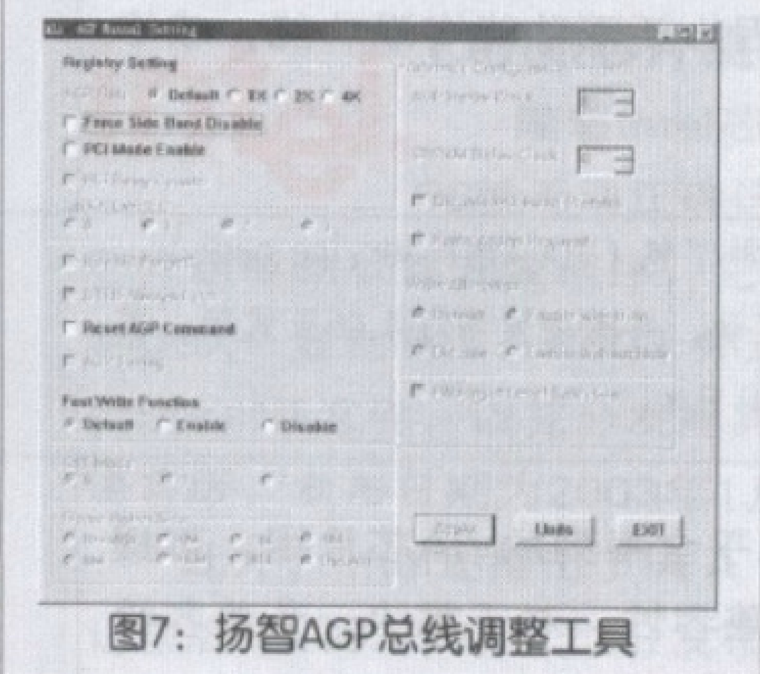


4.ALi（扬智）综合驱动工具包

ALi Integrated Driver 1.091版是扬智最新推出的芯片组驱动包，类似VIA 4合1驱动，其中包括ALi AGP驱动1.91版（适用于Win9X/Me/2000/XP）；IDE Cache Utility 1.06版（适用于Win9X/Me）；Ultra-IDE驱动4.0.0.7版（适用于Win2000/XP）；ALi FIR驱动（用于支持ALi快速红外线控制器）1.150版（适用于Win98 SE）、1.141 WHQL版（适用于WinMe）和1.26 WHQL版（适用于Win2000/XP）；ALi Audio驱动5.12.01.5210版。


图6：扬智AGP驱动控制界面

安装综合驱动工具包时，安装程序会自动检测操作系统并选择相应驱动进行安装。该驱动具备AGP调整工具（图6），可直接在Windows系统中设定AGP显卡的AGP快写或边址寻址等功能，其中的“Reset AGP Command”，可在PC系统挂起之后的唤醒中重新重置PCI总线信号，有助于强制唤醒一些无法正常唤醒的AGP显卡（图7）。


图7：扬智AGP总线调整工具

ALi IDE Cache Utility仅适用于Win9X/Me操作系统，由于Win9X不能很好地识别出IDE磁盘是否开启了Ultra DMA加速等功能，所以ALi提供了一个设备调整工具（图8）。这个工具可开启或关闭IDE设备的Ultra DMA通道，打开ATA/133。你可以在其中设定磁盘的预读缓存，还可自己调节Cache的大小，以提高磁盘性能，如果频繁使用大文件，常需存取大块连续空间，则应考虑将读缓存加大；相反，如果小文件存取频繁或大文件读取的磁道不连续，则应考虑将读缓冲减小，以免造成缓存的浪费。


图8：扬智IDE工具

ALi Audio WDM驱动是板载声卡驱动，适用于采用ALi M5451 PCI声音控制器的主板。在一般情况下，扬智综合驱动工具的安装程序会按照系统情况，自动判定需要安装综合驱动工具包的哪个部分，不需手工指定。

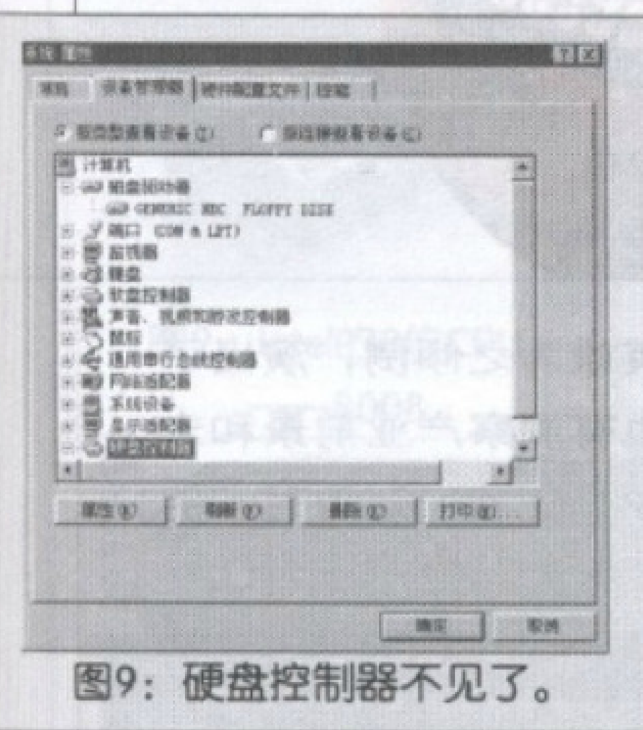
5.AMD芯片组综合驱动工具

AMD芯片组Driver Pack综合驱动（补丁）工具包1.30版，是AMD推出的综合驱动工具包最新版，支持AMD-751/761/762北桥芯片及AMD-756/766/768南桥芯片。新版驱动包由AGP Miniport驱动4.80 For Win9X/Me、AGP Filter驱动5.22版For Win2000、IDE Bus Master驱动1.36版、IRQ驱动1.11版、Power Management电源管理驱动1.03版For Win2000和1.13版For Win9X/Me这几部分组成。一般情况下，AMD芯片组的综合驱动安装程序也会根据你的系统情况，自动判定需要安装综合驱动工具包的哪个部分，不需手工安装。

三、后记——安装主板驱动需注意的问题

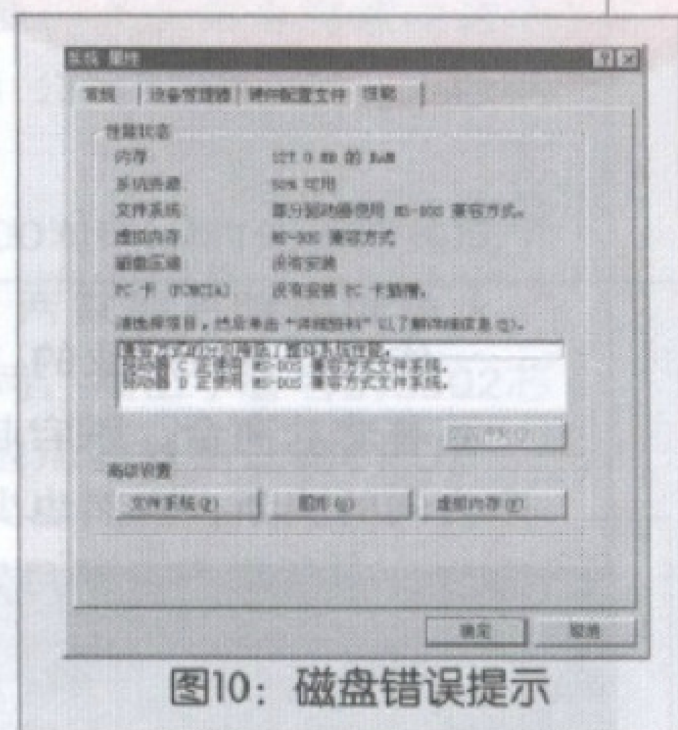
通过我们上面的简单介绍，大家一定对各家的主板驱动及目前最新的版本都有所了解了吧，这样就可有的放矢地选择安装它们。这里要提醒大家的是，如果你使用的主板驱动已很稳定，且各种新功能都已打开，也不一定非要升级到最新版的驱动。

另外，在安装IDE驱动（补丁）时有时会出现一些小问题，所以建议大家安装IDE驱动前最好能事先备份你的系统，以免不能预料的系统错误发生（图9、10）。


图9：硬盘控制器不见了。

如果在安装后出现磁盘错误（如主板支持硬盘容量不升反降，大于8.4GB的分区不能被识别，盘符数变少，或系统死机等情况），可从（可能需要进入安全模式）控制面板“添加删除程序”中卸载相应驱动，然后再选择安装稳定版的驱动试试。

除此之外，各种驱动的安装顺序也很重要，一般的建议是：先安装操作系统→再安装主板的驱动程序（先装IDE驱动，再装AGP及其他驱动）→再安装较新的DirectX（如DirectX 8.1）→安装最新的显卡驱动→安装声卡驱动→安装其他设备的驱动→最后再安装各种应用软件。


图10：磁盘错误提示

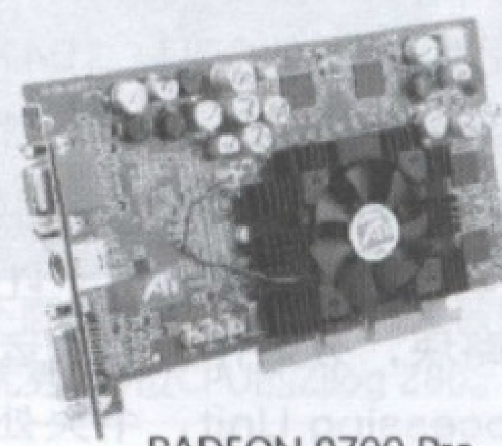
中高端镭卡基本规格表

产品名称	RADEON 9500	RADEON 9500 Pro
核心频率	275MHz	275MHz
核心渲染流水线	4条	8条
每流水线贴图单元	1个	1个
显存类型	128bit DDR	128bit DDR
显存频率	270MHz	270MHz

旗舰级镭卡基本规格表

产品名称	RADEON 9700	RADEON 9700 Pro
核心频率	275MHz	325MHz
核心渲染流水线	8条	8条
每流水线贴图单元	1个	1个
显存类型	256bit DDR	256bit DDR
显存频率	270MHz	310MHz

（上接57页）/Pro能提供很高的性能和上佳画面效果。相比之下，9700 Pro的对手NVIDIA GeForce4 Ti4600性能就逊色一些，且在全屏抗锯齿和各相异性滤镜等模式下差距更明显；在价格方面Ti4600也没有多大优势。NVIDIA要想翻身，只能等待新一代的GeForceFX的出现。


RADEON 9700 Pro

ATI的产品策略和镭系列显卡的选购

从2001年下半年开始，ATI开始将自己的图形芯片授权给其他显卡制造商，使它们能自主生产自有品牌的“镭卡”，以增强产品渗透能力。ATI打起了开放化的旗帜，自然有很多拥护者跟随，现在较知名的ATI授权显卡生产厂商有大力神、撼讯（迪兰恒进）、技嘉、创新、ELSA、联维尔、斯巴达克、七彩虹、盈通、UNKIA和翔升等。这些第三方厂商通过自行设计和选材，使得成本得到了很好的控制，并通过各自的渠道推广，使RADEON显卡的被接受程度迅速提高。

对于家庭用户来说，主要是涉及到文字处理、上网、游戏和多媒体应用，所以对显卡的要求不必过高。从性价比角度来看，RADEON 9000/9100显卡完全能满足上述需要。如果对多媒体应用有更高要求，ATI显卡则更有优势，不仅集成优秀的视频回放功能，且在RADEON系列显卡中还集成了DVD硬件解压功能，使处理器占用率大大降低，因此希望欣赏高品质视频的用户不妨考虑。至于一般商业用户，只要能胜任文字处理和上网的显卡就行了，那么RADEON 7500就足够了。对于硬件和游戏发烧友来说，RADEON 9700/Pro系列无疑是目前的上佳选择，它们采用最新的AGP 8×，性能非常强劲，并完全支持DirectX 9.0，即使是运行两年后的游戏也应该游刃有余。

通过上面的介绍，希望大家能对ATI的镭系列产品有大致的认识，并对于自己喜欢的产品做到心中有数。



回首"芯"时代——CPU本纪（上）

■湖北 王洋

作为计算机产业的"芯"动力，CPU这颗小小的芯片诞生不过30余年，却引得无数英雄为之倾倒，演出了一幕幕悲欢离合、跌宕起伏的故事。这其中，既有纵横睥睨的人物、闪现智慧的创新，也有洞察产业前景和未来方向的决断，当然也少不了尔虞我诈的市场竞争。在CPU将要从32位过渡到64位的前夕，让我们随着时间的脚步，回首那个日新月异的"芯"时代，感受它那特有的脉搏和"芯"跳。

一、群雄并起，勾"芯"斗角

最早的电子计算机采用真空管作为基本电子元件，而每个真空管和一个25瓦的灯泡差不多大，自然不可能出现现代意义上的CPU。1947年底，晶体管出现了，它廉价、可靠、体积小，因此逐渐取代了真空管。此后的计算机，逐渐开始采用布满晶体管、电阻和电容等元器件的大型电路板，实现特定的计算功能。

1958年，诺伊斯（Bob Noyce）发明了可进行工业化生产的集成电路（Integrated Circuit，IC），各种定制的IC芯片开始广泛应用于计算机行业中。例如著名的IBM360系列计算机（诞生于1964年4月）就使用了大量的集成电路块，分别作为算术运算器、逻辑运算器、控制器以及寄存器等，而把它们集成在一颗芯片做成CPU（Central Processing Unit，中央处理器），则是Intel公司的发明。

1. 4位CPU：Intel拔得头筹

1971年11月15日，Intel公司推出4004芯片，揭开了"芯"时代的序幕。4004的推出是很偶然的，当时一家叫Busicom的日本公司，以6万美元委托刚刚成立3年的Intel公司为它开发一套包含12个定制芯片的装置，用于该公司的计算器（千真万确，是计算器，不是计算机！）。由于Intel的人手不够，如果按常规做法，一个一个地设计这12个芯片，肯定无法按时交货。为节省开发时间，Intel的工程师霍夫（Ted Hoff）提出了微处理器的设计架构，把运算器、控制器和寄存器等集成为一个芯片，费金（Federico Fagin）则负责该芯片的具体研制，世界上第一颗CPU——4004就这样诞生了。4004（图1）是一个4位微处理器，频率只有108kHz，集成了2250个晶体管，售价高达299美元。就是这样一个不起眼的小玩艺儿，却在以后的日子里掀起了一场意义深远的技术革命。



图1：世界上第一颗微处理器——Intel 4004（右）、基本架构设计师霍夫（中）和它的本来用途——Busicom计算器（左）。

当时Intel公司的主要业务还是存储器，公司上下并未意识到这块芯片将引发一场技术革命。正如后来董事长格罗夫（Andy Grove）所说的那样："这款微处理器（4004）在当时代表了Intel产品的未来，但在最初面市的15年，我们根本没

有意识到这一点，而最终它却成了Intel在商业领域的标志性产品。”15年后的1986年，Intel公司宣布放弃DRAM业务，这才把CPU作为公司的主业。

由“梦幻组合”创建的Intel

Intel公司成立于1968年8月，拥有一个阵容强大的3人创业团队。其中诺伊斯（Bob Noyce）是集成电路的两名共同发明人之一，曾经担任著名的Fairchild（仙童）半导体公司的总经理，对行业的发展具有非凡的远见卓识。摩尔（Gordon Moore）原是仙童公司的实验室主任，对技术问题了如指掌，大名鼎鼎的摩尔定律（Moore's Law）就是他于1965年提出的经验公式，该定律指出：每隔18个月，相同面积的芯片上，集成的晶体管数目将翻一番，芯片的性能也将增加一倍。格罗夫（Andy Grove）则是摩尔在仙童公司时的助理，擅长企业的运作和管理，“只有偏执狂才能生存（Only the paranoid survive）”是他的至理名言。

Intel公司成立一年后，就推出了世界上第1颗半导体存储器芯片3101，此后Intel长期把存储器作为公司的主业，直到1986年为止。


1970年Intel的精英团队：从左至右分别是格罗夫（Andy Grove）、诺伊斯（Bob Noyce）和摩尔（Gordon Moore）。

2. 8位CPU：诸侯混战

1972年，Intel推出了第一款8位CPU——8008，1974年又推出了它的改进型产品8080。此时，CPU开始广泛用于工业控制、设备智能控制等许多领域，CPU行业成为行情看好的新兴产业。许多半导体公司纷纷杀入这一领域，MOTOROLA（摩托罗拉）、TI（Texas Instruments，德州仪器）、NS（National Semiconductor，国家半导体）、仙童半导体等著名厂商都推出了自己的产品；一些从事传统行业的大公司也有意向这个行业投资，希望从中分到一杯羹，德国的西门子（Siemens）公司甚至一度计划收购Intel。

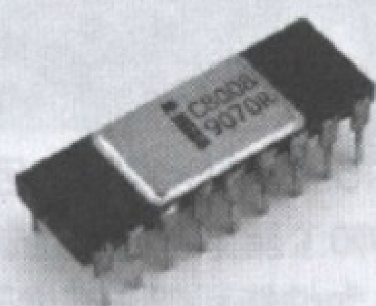


图2：Intel的8位CPU——8008

在这些公司推出的产品中，MOTOROLA的8位CPU——6800对Intel的处理器构成了主要威胁。可正当Intel和Motorola斗得不可开交的时候，两家的后院相继失火。MOTOROLA的部分工程师离开公司成立了MOS Technology公司，推出了著名的6502芯片（图3），2年以后大红大紫的Apple II 电脑用的就是这颗CPU。

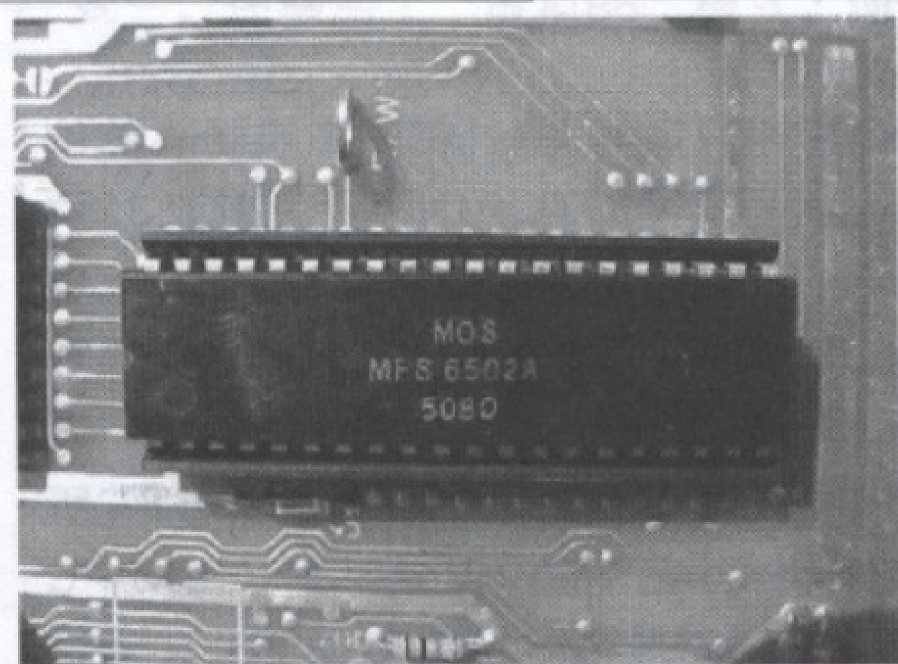


图3：MOS Technology公司的6502芯片，是大名鼎鼎的“Apple II”电脑的“芯”。

Intel的损失更惨，其研发骨干费金因为和上司不和而辞职，另起炉灶成立了Zilog公司，很快就推出了功能更强的8位CPU——Z80（图4），全面兼容Intel的8080，这样现有系统无需重新修改软件即可运行。Zilog的这记重拳使Intel“很受伤”，许多原本使用Intel 8080的产品都转向Z80。虽然1976年Intel急急忙忙推出8085迎战Z80，但形势依然没有根本好转。

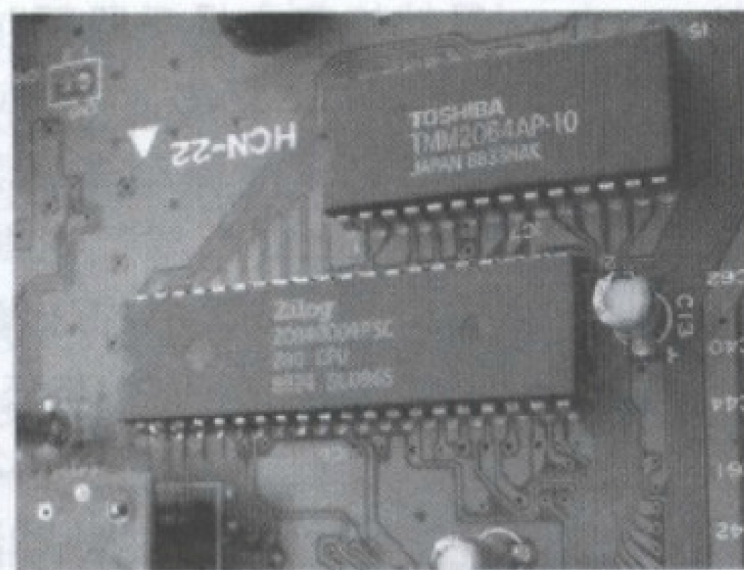


图4：下面的长条状芯片，就是被誉为最优秀的8位CPU的Zilog Z80。

3. 16位CPU：Zilog出局

为了扭转不利形势，Intel转而开辟新的战场——16位CPU。1978年，Intel正式推出8086（图5），起跳频率为4.77MHz，此后还推出过8MHz与10MHz的版本。8086和与之配合的8087数学协处理器使用一套互相兼容的指令集，8087还增加了一些专门用于对数、指数和三角函数等数学计算的指令，习惯上被统称为X86指令集，这就是后来X86架构的由来。第2年，Intel又推出了成本更低的8088，8088的内部数据总线都是16位，只是外部总线由16位降低为8位。其实8086并不是世界上第一颗16位的CPU，这个荣誉应属于国民半导体，只是该公司于1974年推出的产品市场反应很差，并不为太多人所知。

Zilog和Motorola公司也毫不示弱，分别于1979年和1980年推出了各自的16位CPU——Z8000和MC68000。Z8000是Zilog花了3年时间开发的，公司上下对它寄予厚望，希望其能延续Z80的辉煌战绩。可这时Zilog却犯了致命错误：Z8000不能向下完全兼容Z80，这就意味着原来的客户须修改产品设计才能升级到新的16位平台，结果Zilog公司业务一落千丈，许多客户重新回到Intel的怀抱。

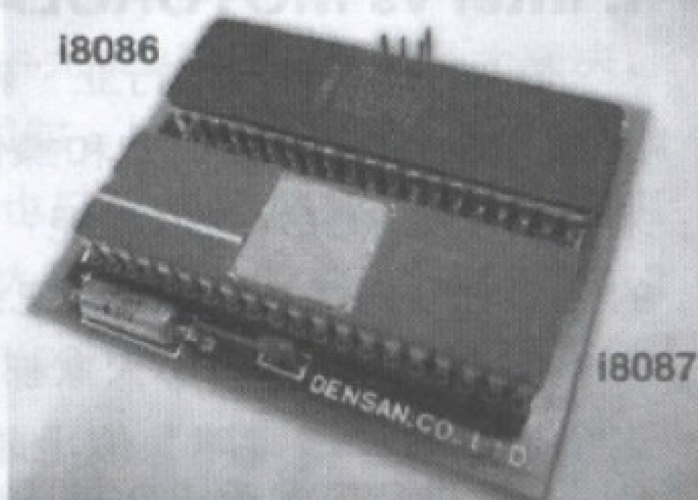


图5：Intel的8086/8087芯片，是X86架构的鼻祖。

令人惋惜的设计天才——费金(Federico Fagin)

费金原是意大利人，20世纪60年代移民到美国。他是一个极有天分的CPU设计师。虽然CPU的设计架构是霍夫提出的，但Intel最早的几款CPU则全部出自费金之手，包括4004、8008和8080。1975年，他从Intel辞职，在石油巨头Exxon公司的资金支持下成立了Zilog公司，他亲自设计的Z80处理器被誉为"最优秀的8位CPU"。但是，在设计Z8000时，由于费金手下的工程师擅作主张，导致产品因为兼容性问题功亏一篑。不久，费金就被Exxon方面的人排挤出局。受此打击后，费金沉寂了很长一段时间，后来便转向其他方向发展，他的设计天分也就从此被埋没。

4. Intel的新招数——提前公布Roadmap(发展规划)

由于对手的失误，Intel在和Zilog的竞赛中轻松领先，但和MOTOROLA的较量就没有这么幸运了。Intel 8086的起跳频率为4.77MHz，内存寻址能力为1MB，而MOTOROLA 68000(图6)的起跳频率为8MHz，最大内存控制空间达到16MB。68000的综合性能超过了8086，所采用的架构也比后者更合理、更有前瞻性，就连Intel自己的很多员工也持这种看法，更不用说普通客户了。市场的反应也说明了这一点，越来越多的客户开始考虑转移到68000的硬件平台上。

面对MOTOROLA产品强劲的挑战，Intel决定扬长避短，发起大规模的市场推广活动，以巩固自己的客户。Intel的做法是：推出100多页的《未来产品目录》(相当于现在的Roadmap)，上面列出了未来各种芯片的规格和数据表格，以此向客户表明Intel是有长远规划的、值得信赖和长期投资的硬件平台开发商。至于这些列出的产品在未来能不能完全兑现，对Intel来说并不重要，最重要的是让客户相信，Intel的产品——虽然是未来的产品，性能和继续开发的潜力远远超过了MOTOROLA的68000。如果客户的兴趣被转移到这些未来的产品上，他们就不会轻易转向MOTOROLA，而更愿意等待Intel新产品的问世，那时候再轻松升级到新的Intel芯片上。

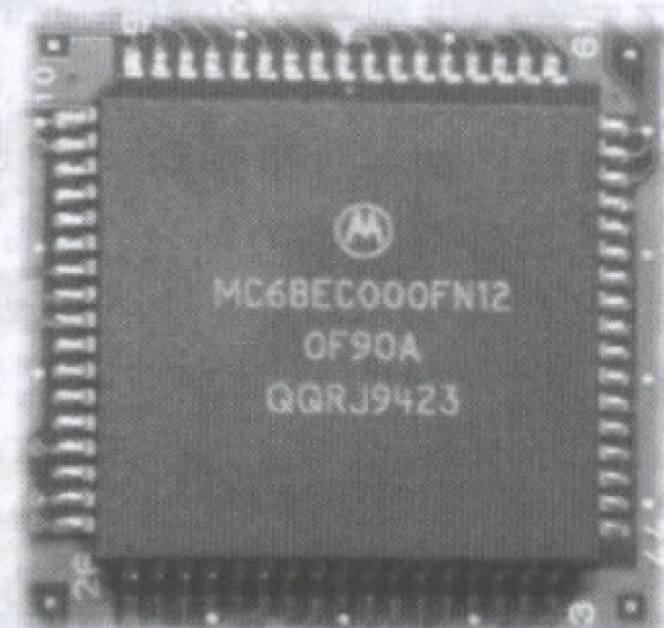
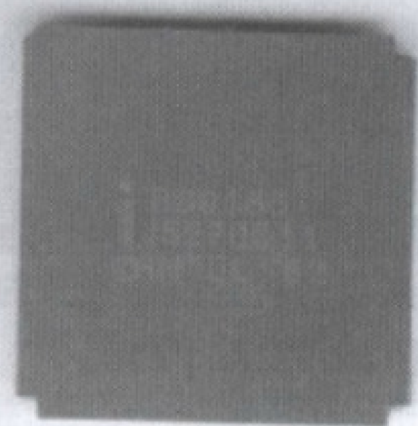


图6：MOTOROLA 68000芯片，因为集成了68000个晶体管而得名，被人们普遍认为性能和架构都优于Intel的8086。

这种以"空对地"的市场手段的确很高明，不但巩固了Intel的客户资源，也开创了在产品上市之前、甚至是正式投入开发之前发布产品规格的做法。如今，在计算机行业，发布本公司产品的Roadmap已成为惯例了。

Intel虽然依靠市场手段暂时保住了自己的领先地位，但无论是它自己还是MOTOROLA，都明白市场上的位置随时都可能发生变化，较量远远没有结束。双方都卯足了劲儿开发新一代产品，MOTOROLA计划开发32位CPU，而Intel的《未来产品目录》上则赫然写着集成度和速度更快的80186(图7)。80186在8086的基础上集成了一些外围的控制部分，只要搭配部份I/O元件，就能组成一个单芯片电脑系统，这样客户的开发工作就变得轻松多了。然而，80186却算不上一个成功的产品，原因很简单：在80186还没有普及之前，IBM PC就问世了，而80186内建的中断控制器跟当时IBM PC所使用的8259A中断控制器并不兼容。虽然它是Intel已推出的新产品，但做不到和IBM PC 100%的兼容，客户也不会选择它。不过好在IBM PC上已经安装了Intel的8088芯片，能攀上IBM这棵大树，对于当时的Intel来说已是天大的喜事，80186这点无法预计到的瑕疵，也就不算什么了。


图7：因为兼容问题而很少被提到的Intel 80186。

很多人以为自从IBM PC问世以后，Intel就随之成为无可争议的CPU霸主，其实非也。在Pentium成为市场主流之前，Intel的领先地位一直很不稳定，多次面临险境。不信请看：

二、狭路相逢，"芯"际争霸

1. Intel vs MOTOROLA

看到Apple等一帮行业"新秀"靠着个人电脑大发其财，"蓝色巨人"IBM坐不住了。1981年8月，IBM正式推出了IBM PC，其CPU和操作系统分别选择了4.77MHz的Intel 8088和微软的MS-DOS。IBM当时为什么没有采用MOTOROLA 68000呢？据说一个原因是Intel 8086/8088当时在市场上居于领先地位，另一方面，IBM PC的主要竞争对手Apple电脑已采用MOTOROLA的产品，因此IBM就故意唱反调，选择了Intel的产品。

接下来的故事想必大家都已耳熟能详了，COMPAQ(康柏)等公司相继推出了和IBM PC兼容的个人电脑，这个市场像"滚雪球"似地越滚越大。1983年3月，IBM发布了改进型的PC/XT系列，市场反应远远好于采用MOTOROLA 68000芯片的Apple Lisa电脑。IBM的市场占有率达到了76%，一举把Apple挤下PC霸主的宝座，IBM PC成为个人电脑事实上的标准，反倒是开创个人电脑先河的Apple被挤到一个小角落，成为配角，这无疑对

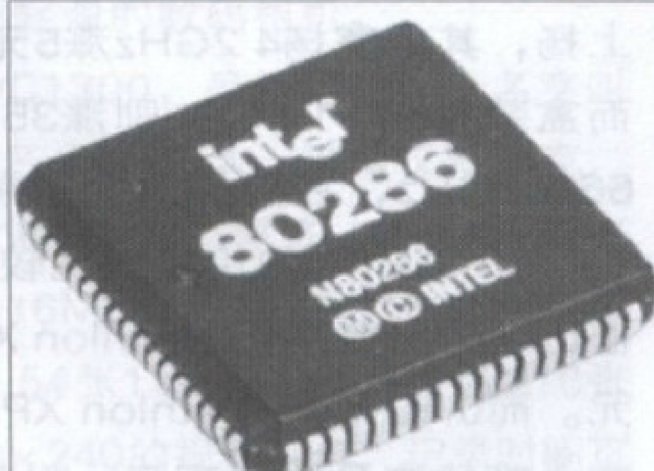

第一台IBM PC——IBM 5150，采用Intel 8088处理器

Intel和MOTOROLA的CPU产品的命运起了决定性影响。能为IBM PC架构的个人电脑提供CPU，使Intel获得了极大的市场能量，PC市场雪崩式的扩大，使X86架构迈进了发展的快车道。

当然Intel也付出了小小的代价，就是被迫恢复了对其他公司的产品授权协议。在8位CPU时代，Intel曾授权AMD等公司作为“第二供应商”生产8080/8085；当8086/8088推出以后，Intel不愿让这些公司靠自己发展壮大，便拒绝继续提供产品授权。而此时为满足“蓝色巨人”提出的必须有多个供应商的要求，Intel不得不和AMD、NEC、西门子、Harris等公司签署协议，允许它们生产Intel的CPU。

此后，Intel于1982年推出了80286，最高速度为20MHz，最大寻址能力16MB，集成125000颗晶体管，具有“实模式”和“保护模式”两种工作模式，并拥有多任务切换、内存分段保护与虚拟内存等功能。1984年8月，IBM推出了采用80286的PC/AT系列电脑，巩固了其在PC市场上的优势地位，也有力地推动了286的普及。

就在286电脑大行其道之时，1984年，MOTOROLA领先Intel推出了32位CPU——68020（图8），它不仅可用于个人电脑，运行Apple公司的Macintosh操作系统，而且能够运行UNIX，用作工作站/服务器。Intel的领先地位再次受到强有力的挑战。此外，更令Intel感到恼火的是，它自己的CPU业务却受到那些“第二供应商”的产品的打压，导致市场占有率日益下滑，它必须马上推出足以和68020对抗的产品，否则后果不堪设想。



Intel 80286处理器

1985年10月，Intel推出了32位CPU——80386（图9），集成27.5万个晶体管，起跳频率为12.5MHz，可搭配80387数字协处理器提高浮点运算能力。针对内存的数据传输速度跟不上CPU处理能力的问题，80386还首次采用了高速缓存（Cache），由于当时制造工艺的限制，Cache只能采取外置方式。80386完全向下兼容80286，除了“实模式”和“保护模式”，还增加了“虚拟86”模式，通过模拟多个8086处理器提供多任务处理能力。为压倒MOTOROLA的处理器，80386也增加了对UNIX的支持。

可是，当Intel拿着这个新产品兴高采烈地找到IBM时，却发现自己的热脸贴到冷屁股上，对方压根儿就没兴趣推出386电脑。原来IBM公司的主要利润来源是它的大型机，而当时的大型机采用的都是32位架构，IBM担心如果PC也升级到32位架构，会影响自己的大型机业务。更令Intel担忧的是，它发现IBM居然在秘密研制自己的286芯片！

好在天无绝人之路，COMPAQ、ALR等生产IBM PC兼容机的电脑厂商，在386处理器身上看到了一个领先IBM的大好时机。1986年9月，COMPAQ率先推出了第1台386电脑，其它公司纷纷跟进，386在一片追捧声中俨然成为新的市场标准。虽然后来MOTOROLA推出68030对抗80386，但市场空间已被声势不断壮大的386电脑压缩得越来越小，68k系列CPU逐渐日趋没落。



图8 Motorola推出的32位CPU——68020

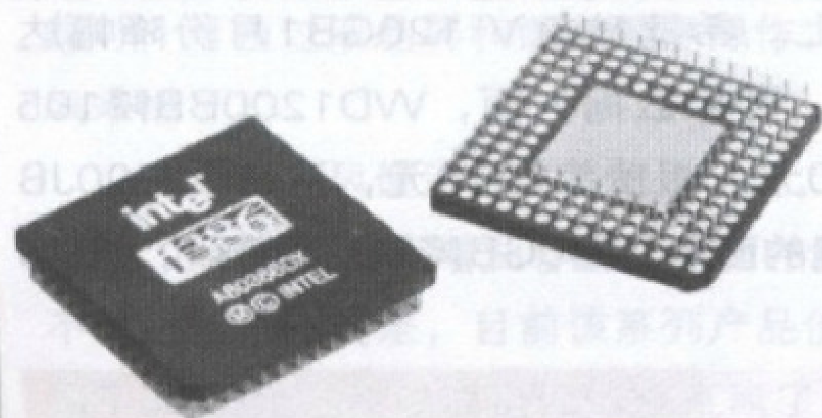


图9 Intel的32位CPU——80386

就这样，在IBM缺席的情况下，PC的硬件平台从16位过渡到32位，由此带来的影响是深远的：IBM自己的PC产品的发展势头开始落后于COMPAQ领头的兼容PC制造商，Intel则从小心翼翼的受惠者一跃成为市场标准的制订者。Intel刚一确立在CPU市场上的领先地位，便立即过河拆桥，拒绝继续授权给那些“第二供应商”生产386芯片。而在此之前，为防止这些半导体公司倒向MOTOROLA，Intel甚至故意制造出种种假象，让它们相信386的授权协议指日可待。

AMD、西门子等公司的气愤之情可想而知，于是它们和Intel打起了官司，其中尤以AMD的态度最为坚决，它和Intel的官司从1987年一直打到1994年才最后完结。当AMD最终赢得这场官司时，Intel的586芯片，也就是大家熟悉的Pentium已经上市了。值得一提的是，在那十几家“第二供应商”中，也只有AMD坚持到了今天，真是应了那句老话：“烧不死的鸟才是凤凰。”（编者注：关于AMD的风雨历程，大家可以参考本刊2002年第12期的《“硅谷牛仔”桑德斯和他身后的AMD》一文，链接为：http://mag.popsoft.com.cn/media/mag/200206/200212/html/yingjian2.htm）

甩掉了形影不离的MOTOROLA，抛弃了AMD、西门子等“小兄弟”，同时借助PC市场的迅猛发展，Intel的386芯片一路高歌，风光无限，甚至被当作廉价的工作站处理器，用来运行UNIX。然而好景不长，一项新的技术使Intel的领先地位再次受到挑战，这就是RISC。

（未完待续）

PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

市场传真

CPU

1月份CPU市场整体价格波动不大，Intel和AMD中的多数产品走势平稳，主要变化来自刚上市的新品。Intel方面，盒装P4 2.4GHz（533MHz FSB）涨40元，报价为1610元；P4 1.7GHz涨10元，报价为1020元。赛扬也有一定幅度上扬，其中赛扬4 2GHz涨5元，散装和盒装的报价分别为680元和690元；散装赛扬4 1.8GHz涨30元，报价为570元，而盒装赛扬4 1.8GHz则涨35元，最终报价锁定在575元。高主频的P4 CPU也在市场中少量到货，其中包括散装的2.66/2.8GHz，它们的报价非常高，有货时的价格分别为2400元和3000元。

AMD CPU的价格也比较平稳，随着0.13微米工艺（以下简称0.13微米）的Athlon XP系列CPU的上市，产品线方面出现了一些变化。Athlon XP 2200+降25元，现报价为1275元，0.18微米的Athlon XP 2000+降10元，现报价为640元。而0.18微米的Athlon XP 1700+越来越少见，取而代之的0.13微米的产品，价格为440元。Athlon XP系列中两款高主频的产品也出现了，分别是Athlon XP 2400+和2600+，价格分别为1700元和2780元。0.13微米的Athlon XP 1800+在市场中大量出现，不过其中有一批Remark的产品，大家购买时最好多加留意。

内存

1月份国际DRAM市场上DDR需求持续疲软，使得DDR内存价格不断下跌；另一方面，由于各大主板厂商纷纷抛售采用低端芯片组、搭配SDRAM的主板，使得SDRAM需求增加，价格上扬。国内市场的价格变化基本一致：SDRAM涨价，DDR降价。现代内存方面，PC133 SDRAM 128MB涨5元，报价为165元，PC133 256MB涨30元，报价为255元；DDR方面降幅明显，DDR266 128MB降45元，报价为195元，DDR266 256MB降了60元，报价为375元。

其他品牌的内存1月份也有一些价格调整。宇瞻内存方面，PC133 SDRAM 128MB涨10元，报价为180元；DDR266 128/256MB各降50元，报价分别为210/405元，DDR333 256MB降45元，报价为475元。Kingston方面，PC133 SDRAM 128MB涨25元，报价为185元，PC133 256MB涨30元，报价为290元；DDR方面则大幅降价，DDR266 256MB降75元，报价为445元，而DDR333 256MB则降70元，跌到了515元。

硬盘

1月份硬盘市场上出现了大幅降价，其中降幅明显的主要集中在120GB产品上。希捷酷鱼Ⅴ 120GB1月份降幅达到130元，目前报价只有1170元。IBM腾龙五代120GB降35元，现报价为1265元。西部数据方面，WD1200BB降105元，报价为1275元；WD1200JB降95元，报价为1395元；WD1800BB降幅达210元，报价为2210元，而WD2000JB降幅更是达到了280元，报价为3030元。主流型号的硬盘也出现了小幅降价，希捷的酷鱼Ⅳ 40GB降20元，报价为640元；IBM腾龙四代60GB降40元，报价为665元。

主板

在P4平台的主板中，目前处于主流地位的依然是采用i845E/G及i845PE/GE芯片组的产品，而1月份最令人为之心动的就是浩鑫的一款型号为AB48N的845PE主板，其售价只有699元（其它品牌的同类产品基本都在800元左右），非常具有吸引力。浩鑫的这一举动很可能会引起一定的连锁反应，使主流的二线品牌845PE主板价格全面下滑，而对华硕、微星等一线品牌的影响不会很大。另外，如果对主板的性能和功能要求不是特别高的话，845E及845D主板依然是最佳选择，845E主板的价格普遍在700～750元左右，而845D主板的价格更全面降到700元以下，个别产品甚至卖到了5XX元。如果是搭配赛扬这种低端CPU，845D主板足够了。

至于Athlon XP平台的主板，价格保持稳中有降，现在比较好卖的产品主要为KT333、KT400及nForce2主板，集成网卡的华硕A7V8X/LAN（KT400）主板现在仍保持在900元以上的高价位，而诸如技嘉、微星、磐正及硕泰克等品牌的KT400主板在1月份基本上都降到了750元左右，KT333主板的价格更低，基本都在650元上下。其实就目前来说，一块KT333主板足以胜任大部分工作，而且DDR400内存的价格要比DDR333高出很多，会增加不少的装机成本，因此并不特别推荐。至于nForce2主板，虽然受欢迎程度很高，但由于支持的厂商太少，导致了市场中的缺货，且价格普遍偏高，处于曲高和寡的尴尬境地；不过，随着新产品不断到货，这一情况应当会得到解决。

显卡

继迪兰恒进率先推出RADEON 9100显卡后，盈通和七彩虹也都推出了相关产品，价格基本都在650～690元之间，性价比很高。采用GeForce4 Ti4200-8X芯片的显卡价格也在不断下滑，目前已有许多产品的售价跌到了1000元以内；由于AGP 4×版本的Ti4200已停产，如果说以前Ti4200-8X保持高价是为了给AGP 4×版本的Ti4200留下价格空间的话，那么现在Ti4200-8X也就没有理由不降价了。

截止我们发稿之日，GeForceFX的上市日期仍未最终确定。虽然在国外产品上市的消息已经满天飞了，但大多只是提前造势，并未真正在市场中看到产品。预计GeForceFX最终在国内上市的时间要比原计划晚一些，很可能在3月份到来的时候，我们才能在市场中目睹它的身影。

本月特色产品

可存2200首歌的天价“麦克风”

麦克风没啥稀奇的，就是俗称的话筒嘛！但有这样一种麦克风，它可存储2200首歌，相信大家还没怎么接触过。它产自韩国，品牌是PASO，型号为KT-0113。打开包装，里面有丰富的配件，包括各种各样的连线、充电器、说明书等。

它主要有以下几点特色：

1.内置570～2200首歌曲，可不用VCD唱卡拉OK，免去唱歌时频繁换碟的麻烦；

2.不用电视就可唱歌，只要接上音箱就行了，小巧的液晶屏还可同步显示歌词；

3.在室外，可通过与收音机的配合实现无线唱歌；

4.支持从网上直接下载歌曲更新。

从照片中大家可清楚地看出，这个麦克风的中间部分有一个液晶屏，下半部分是控制键，如果把上半部分拆除，它看起来更像一个手机。上面的键盘和液晶屏是为了帮助用户选歌曲用的，它最大的特色也在于此——能不用唱机就可实现卡拉OK功能，也就是说，当你想唱某首卡拉OK歌曲时，可通过液晶屏和键盘选择操作，然后就可用这个麦克风来唱了。

这个麦克风使用锂离子充电电池，带有SD存储卡的扩充插槽，可通过SD卡增加容量，从而存储更多的歌词和歌曲。不过比较遗憾的是，目前该系列产品价格还比较高，竟然卖到了3360元，可以说是天价麦克风了。

MM所爱：最轻盈的百万像素数码相机

现在有许多PLMM喜欢把漂亮的手机挂在胸前，这已成为一种时尚，我们这里介绍的也是一款适合挂在胸前的产品，它是由网眼推出的一款超轻盈的数码相机。

这款数码相机的型号是DC1300，另外还有一个名字叫MINI DC。体积非常小，只有名片的2/3大，重量仅有40克，再加上其亮丽的蓝色外观，非常适合MM佩戴。它采用130万像素CMOS感光芯片，内存为16MB，可拍36张1600×1200图片（通过软件插值放大）、54张1280×960图片或216张640×480图片，如果拍摄320×240的视频录像，记录时间可达108秒。

MINI DC内置锂电池，通过USB电源充电。目前它的价格为880元，虽然同其他一些品牌的130万像素数码相机相比，价格没有太大优势，不过轻盈小巧的外观应该还是会令MM喜欢的。

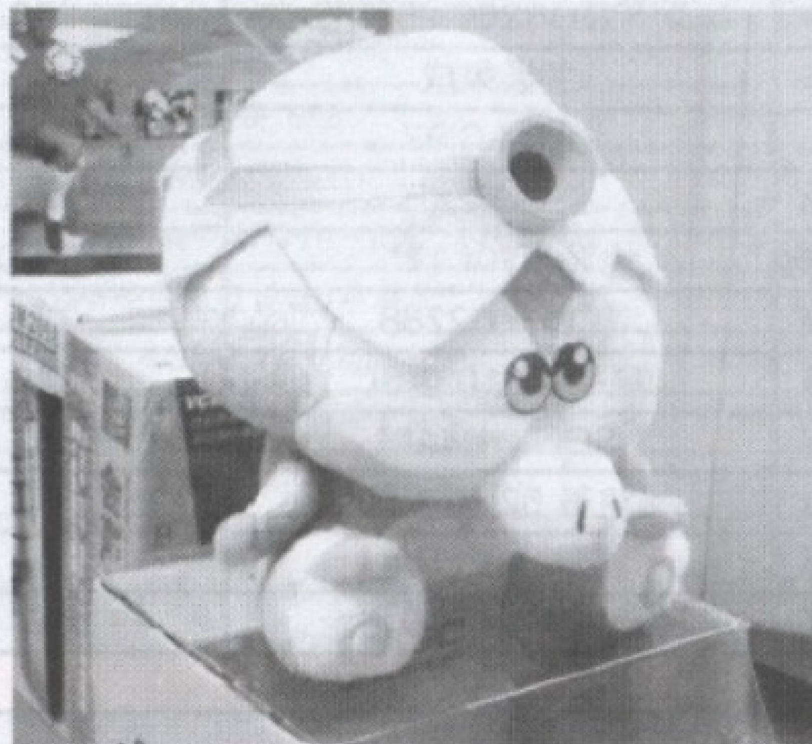


它给人的第一感觉就是非常袖珍，看看这张图就知道它有多小了！

最讨人喜爱的摄像头

宽带普及的步伐越来越快，使得在网上传输视频信号变得轻而易举。为了能在网络上进行面对面的沟通，不少朋友开始考虑购买摄像头。有需求就有市场，进而就有产品问世，随后就是竞争。厂商除不断推出功能更强的产品外，还绞尽脑汁地改变产品的外形，以吸引消费者的目光。

最近市场上出现了一种毛绒玩具摄像头，与其说是摄像头，还不如说是一个玩具。由于在外观上下的功夫比较大，它的价格可不便宜，一款10万像素的摄像头竟然要卖到260元，与市场上100多元的35万像素摄像头相比，价格高出了很多。不过外观正是它的最大本钱，毕竟市场上这样的摄像头还属凤毛麟角，样子又如此可爱，价格高一些也属于正常现象。经济充裕的朋友，尤其是女孩子，这个小东西正是为你们准备的:)。



本月酷机推荐

高档家用影音全能型		
配件	品牌规格	参考价格(元)
CPU	P4 1.8A GHz(盒装)	1180
主板	硕泰克SL-85DR2(i845E)	720
硬盘	希捷酷鱼IV 80GB	820
内存	三星 DDR266 256MB	400
显卡	迪兰恒进 镭姬杀手9100	640
声卡	SB Live! 5.1	350
光驱	台电 女神16X DVD	350
显示器	爱国者998FD 19"	2300
音箱	创新Inspire 5100 5.1	760
机箱	联志霸王龙 超值2007	280
软驱	SONY 1.44M	80
键盘	罗技 易上手	70
鼠标	罗技 极光旋貂	190
网络	D-LINK DFE-530TX	70
合计	8210元	

这款整机重在影音享受，在追求高端均衡配置的前提下，尽量节约配置，同时也考虑到家用的实际情况，兼顾了办公、上网和游戏，所以也可称其为全能型。配件的选择着重考虑了性价比、均衡性和稳定性，相信会给追求影音享受的朋友带来超值的满足感。

P4 1.8A+i845E主板+256M DDR的搭配远未登峰造极，但完全可满足当前一切应用的需求，而且并未造成浪费。ATI的镭系列显卡在视频方面表现出色，迪兰恒进镭姬杀手9100性价比较高，2D、3D、视频性能均衡，实在是首选。创新虽已推出了Audigy和Audigy2，但SB Live!依然是很出色的显卡，且价格已到了相当诱人的350元，很适合重视音频享受的朋友选择，用同样出自创新的Inspire 5100音箱搭配，正好门当户对。

这款配置性价比相当出色，适合近期装高档家用机的朋友参考。

高性价比的大众游戏型		
配件	品牌规格	参考价格(元)
CPU	AMD Athlon XP 1700+	440
主板	磐正(EPoX)EP-8RDA+	940
硬盘	希捷 酷鱼IV 60GB	725
内存	现代DDR266 256MB X2	750
显卡	旌宇MX440 SE 64MB	470
声卡	集成	/
光驱	大白鲨 52X白金版	185
显示器	飞利浦107F4 17"	1150
音箱	冲击波SS-4101	370
机箱	金河田 达硕101	240
软驱	三星1.44M	80
键盘	三星 SDL-3510	80
鼠标	罗技 极光旋貂	220
合计	5650元	

这套是专门针对大众游戏玩家配置的一套系统，虽然整个算下来不到5700元，但配置已相当不错了。Athlon XP 1700+堪称目前性价比最佳的CPU，且目前这批采用0.13微米工艺的产品超频能力很强，一般都能轻松超到相当于2000+的水平，但实际上即使不超频，玩游戏也足够了。主板的选择非常关键，我们这次选择磐正的EP-8RDA+，它采用NVIDIA的nForce2芯片组，可支持双通道DDR技术，对提高系统整体性能很有帮助，这对于许多热衷于玩游戏的玩家来说相当重要。因为这款主板支持双通道DDR，所以必须选择两根DDR内存同时插上，才能充分发挥性能优势。现在内存的价格非常低廉，因而我们没有考虑配备两根128MB DDR内存，而直接配备了两根256MB DDR内存，这样就使得内存的总容量达到512MB，完全可胜任目前几乎所有的娱乐要求。

显卡方面并没有考虑太强的，以现在的大多数游戏来看，一块MX440 SE基本可满足要求，且我们针对的是大众游戏玩家，并不是骨灰级，因而没有考虑GeForce4 Ti系列。事实上如果你对它不满意，只需再增加不到500元就可换成性能更强劲的Ti4200-8X显卡，而整机价格也依然保持在6000元左右的水平。

至于硬盘，高速产品是必需的，60GB的容量也足以满足应用了。显示器方面，我们选择了支持"显亮三代"技术的107F4，显示效果还可以，而售价只有1150元，值得考虑。音频部分，由于主板集成的声卡可硬件支持杜比AC-3 5.1解码，而且现在越来越多的游戏开始支持多声道，所以我们选择这款售价并不很高的冲击波SS-4101 4.1音箱，完全可应付游戏中环绕音效的需要。

总体来说，5650元对于这样一款配置还是相当超值的，无论视频部分还是音频部分都可称得上比较出色，在玩游戏的过程当中，不论速度还是画面，抑或是音效，都能得到很不错的效果。

性能不错的家用入门配置		
配件	品牌规格	参考价格(元)
CPU	赛扬4 1.7GHz(盒装)	450
主板	磐正 EP-4G4AE	750
硬盘	WD 400BB 7200r/m	640
内存	现代DDR266 256MB	375
显卡	主板集成	/
声卡	板载AC'97	/
光驱	美达 52XP	195
显示器	优派 E70f 17"	1180
音箱	轻骑兵B2288	125
机箱	星宇泉6103ABC	240
软驱	SONY 1.44M	90
键盘	明基 52VA超薄	70
鼠标	双飞燕3D	28
网络	金浪KN-8139D网卡	40
合计	4183元	

从价格来看，这款配置只能算是入门级别，不过性能还是能应付绝大多数软件的要求。采用i845G芯片组的磐正EP-4G4AE主板价格只有750元，功能却非常实用：它能支持533MHz FSB的P4，支持USB 2.0，板载AC'97声卡，并集成了性能相当于GeForce2 MX200的显卡，对于入门级用户还是很合适的。赛扬4 1.7GHz作为目前Intel低端的主流产品，性能还是很不错的。

作为目前市场中最便宜的高速40GB硬盘，WD400BB无论性能还是容量都非常适合入门级用户。优派E70f显示器在目前同等价位的产品中很有特色，虽然价格非常便宜，不过品质没有任何缩水，并承诺了3年质保，这对于用户非常关键。

轻骑兵B2288音箱的外观非常适合大众口味，价格也不高。星宇泉6103ABC机箱做工精细，前面板设计前卫，在同等价位的产品中有一定优势。

驱动热报

NVIDIA

2003年1月14日，NVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce3、GeForce2/3 Ti、GeForce4系列芯片显卡最新驱动42.30 Beta版For Win2000/XP。喜欢追新的朋友可试用一下。

ATI

2003年1月11日，ATI发布RADEON 8500/7500/7200/7000/9000（Pro）/9100/9500/9700显卡最新催化剂驱动3.0官方正式版For Win9X/Me/2000/XP，新的催化剂3.0版驱动通过了微软WHQL认证，让用户在兼容性和稳定性上无需担心。安装新版驱动后，从RADEON标准版到RADEON 9700都可获得一定的性能提升。3.0版催化剂驱动还修正了许多兼容性问题，强烈推荐ATI RADEON系列显卡用户更新。

Intel

2003年1月15日，英特尔发布Intel芯片组最新驱动（Chipset Software Installation Utility）4.30.1006官方正式英文版For Win98 SE/Me/2000/XP。随着Intel的芯片组新品不断推出，即使是最新的WindowsXP操作系统也无法完全识别新的芯片组，很多新技术的威力也无法充分展现。Intel Chipset Software能使你的Windows系统认识从i810/810E到i845PE/GE、E7205等Intel系列芯片组，并自动安装相应的inf文件，以体现芯片组的功能特征，使主板发挥最佳性能；新版本增加了对i852/855GM/GMe芯片组的支持。推荐使用Intel芯片组主板的朋友更新此款驱动。

SiS

2003年1月11日，矽统发布Xabre600/Xabre400/Xabre200/Xabre80显卡公版最新驱动3.09.52版For Win98 SE/Me/2000/XP。驱动包中还捆绑了Xabre显卡的高级属性设置工具3D wizard，用户可通过它进行有关显卡Direct3D、OpenGL、3D立体眼镜、超频等方面的详细设置，推荐使用Xabre系列显卡的朋友更新。

Diamond

2003年1月19日，帝盟发布Rio S10/S50/S30S/S35S系列MP3播放器最新Firmware 1.62版For Win98/Me/2000/XP，新的Firmware提升了使用SD卡的兼容性，推荐大家更新。

本栏目驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（所有信息截止到2003年1月22日）。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌/产品	型号/规格	价格
CPU	Pentium 4	1.5/1.6/1.7GHz（散装478针）	910/955/1030
	Pentium 4	1.8A/2.0A/2.4B/2.53A GHz（散装478针）	1180/1350/1610/缺货
	赛扬（散装）	1.1（T）/1.2（T）/1.3（T）/1.7GHz	310/340/345/440
	Athlon XP（散装）	1600+/1800+/2000+/2100+/2200+	410/510/635/785/1275
	Duron（散装）	950MHz/1.1/1.2/1.3GHz	220/240/280/320
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	170/260
	Kingmax	PC150 SDRAM 128/256MB	180/350
	三星	DDR266 128/256MB	220/400
	金士顿	DDR266 128/256MB	245/445
	现代	DDR266 128/256MB	195/375
	Kingmax	DDR333 128/256MB	240/490
	三星	PC800 RDRAM 128/256MB	340/650
硬盘	迈拓 金钻九代（盒装）	60/80/120GB	735/905/1255
	西部数据	800BB/800JB/1200BB/1800BB	810/1035/1275/2210
	希捷 酷鱼Ⅳ	40/60/80GB	645/725/825
	希捷 酷鱼Ⅴ	120GB 7200r/m 8MB缓存	1170
	IBM 120GXP	40/60/80/120GB	610/665/855/1265
	IBM 笔记本硬盘	10/20/30/40GB	585/705/825/1175
主板	华硕	P4B533（845E）/A7V8X（KT400）	900/960
	微星	650GLMS-L（SiS650）/845PE Max	670/860
	升技	AT7（KT333）/BD7Ⅱ（845E）	1400/790
	精英	游戏悍将P4S8AG（SiS648集成Xabre200）	999
	磐正	EP-4GEAI（845GE）/EP-8K5AI（KT333）	890/730
	捷波	J-845PEA（845PE）/屠龙333（KT333）	840/700
	双敏	US648（SiS648）/845PEN（845PE）	849/710
	昂达	P4GE（845GE）/P4E（845E）	849/760
显卡	华硕	V9280TD（Ti4200-8X 128MB TV-Out）	2045
	微星	Ti4800SE 8X（GeForce4 Ti4800 SE）	2250
	丽台	A170TH（MX440）/A250 LETD myVIVO（Ti4600）	699/2688
	旌宇	MX400/MX440-8X/Ti4200	365/688/988
	双敏	速配Ti500/火旋风840（Xabre400）	749/699
	ATI	镭9700 Pro/镭9000 Pro	3990/1100
	昂达	闪电8450（MX440-8X）/雷霆9000（镭9000）	799/669
	镭丽	赤龙VE64DS+/黑龙RⅢ64DS /赤龙VE32DS	420/780/350
	讯怡	威霸VX400（Xabre400）/VM440-SE	499/520
显示器	飞利浦	107P4/107F4/107B3/109P	1720/1160/1330/3100
	三星	753DFX/765MB/753S	1220/1380/1050
	明基	K791琥管/992P/A770/A772	1599/1999/1199/1399
	明基LCD	FP547//FP581s/FP767	2699/3499/3999
	MAG	786FTⅡ/796FDⅡ/796FDX5/MG576	1149/1399/1999/3499
	爱国者	998FD/798FD/798HD/775FP	2399/1580/1799/999
	LG	773N/772EF/795FT+/995FT	950/1070/1750/2260
	NESO	HD770A/TD770A/FD770A	1799/1599/1499
光驱与刻录机	52速CD-ROM	昂达/华硕/三星/爱国者	195/215/220/205
	16速DVD-ROM	三星/昂达/明基/华硕	380/350/380/380
	明基刻录机	4012A/4816P2	550/550
	明基刻录机	2410MR/8824MU	2150/1950
	华硕刻录机	4012A/4816A/DVR-104	490/690/3390
键盘鼠标	明基	52VA超薄/52T键盘/乖乖鼠	70/70/218
	爱国者	超薄手感王2代/太空梭鼠标	98/58
	爱国者	3310W智多星手写键盘带无线笔	298
	罗技	易上手键盘/光电高手键鼠套装	62/175

以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期：2003年1月22日。





“狗狗”Google全家福（一）

■广州 GZ

不管你喜欢还是不喜欢，“狗狗”（Google）都依然朝着成为最便利最强大的搜索引擎这个方向狂奔，而且最近的统计显示，“狗狗”的排名已经超过老大“雅虎”。在“狗战胜虎”这个不可否认的事实面前，不由让人惊叹，到底“狗狗”有什么本领让其骑在“老虎”头上呢？首先当然就是它本身强大的搜索实力，其次你不得不注意到“狗狗”并不是一只，而是一群（即全部的Google Services成员），俗语“独虎难敌群狼”确是千古不移之理，面对一大群“狗狗”，“雅虎”低头也就在所难免了。

不久前Google搜索引擎家族成员又新添了几位，它们都具有极为有趣的新功能，可以给我们的搜索工作带来更多便利，“狗狗”的群体实力又进一步得到提高。那么，让我们来认识一下“狗狗”家族的每个成员吧。

● Google Web Search、Google Image Search、Google Groups、Google Web Directory

地址为http://www.google.com/，平台直译为“Google的WEB搜索”，也就是人们最熟悉的“狗狗”老大了。其实通常它是四位一体出现的，其它3位是Google Image Search（Google的图像搜索）、Google Groups（Google的群组）、Google Web Directory（Google的网页目录）。因为在主网页上4位可以互相切换所以是人们使用最多最普遍的，大家应该对它们的功能和用法都很熟悉，顾名也可思义，这里就不多加介绍了。

● Froogle

地址为http://froogle.google.com/（图1），平台名froogle这个词是Google公司用“frugal”（意思是简朴节约的）和“Google”（这个词又来源于googol，巨大的）这两个词组合而成，也就是Google公司最近在全力推广的最新购物搜索平台了。

在Froogle上通过Google特殊技术的搜索引擎，你可以在找到有你所购物品的网站，同时给出相应的图片链接文字说明等，你也可很方便地搜索出同类产品的价格，Google承诺搜索结果只会依据你输入的商品名称而决不会有其他无关商品，更不会有任何强加的广告。通过这只网络在线商店的看门“狗狗”，看看世界各地的商品价格，自己再买的时候心里有数多了。浏览着搜索结果，再想想国内的关税及……，只能一声叹息。不过近期节日甚多，大家还是不妨一试，也许能找到物美价廉称心如意的东西。



图1

● Google News

地址为http://news.google.com/（图2），平台名直译就是“Google的新闻（报道）”。顾名思义，这只“狗狗”的工作就是将新闻报纸衔着送到你的早餐桌，同Froogle一样也是“狗狗”家族的最新成员。

Google News声称会在世界各地大约4000个新闻来源网站精心挑选最新信息，且全天24小时系统不断滚动更新，保证你随时看到最新的消息。系统会自动根据新闻的大字标题和照片图片等标志将它们分好类，使你能够在同一件新闻事件中听到各种不同的声音，只要点击相关的链接就可以跳到相应新闻的来源网页上。

那么Google News与其他一般的新闻网站有什么不同呢？Google News与普通新闻网站最大的不同在于其新闻完全是计算机在相应运算法则下自主独立编辑而没有任何人为干涉，不会受到新闻来源网站的个人观点、政治观点、意识形态等附加影响，会公平地把相关新闻事件的每种声音都放在一起供你观看。当然从其他技术上来说，Google News最拿手的还有新闻搜索及将新闻按日期分类



图2

排序等。

Google团队宣布还在不断地加入新的新闻来源并改进自动系统运算法则，也欢迎任何人加入新的新闻来源并提出改进高级搜索的建议，如果你有兴趣也不妨试试。

● **Google Catalogs**

地址为http://catalogs.google.com/（图3），平台名直译为



图3

“Google的（邮购出版物）目录”。这个搜索平台应该说具有非常明显的地方特点，毕竟美国是全世界邮购业最庞大的国家。这个平台就是负责搜索那些邮购物品目录出版物的信息，将你需要的任何产品（不管是工业粘胶、衣服还是家用电器）的邮购信息出版物一网打尽，它算是一只快递“狗狗”吧。

也许这个可能会大受到家庭主妇（或者主男？）的欢迎，不用去逛商场而直接邮购，可能又便宜又省心。其具体用法略有技巧但并不困难，让我们举个例子说明，比如在搜索框中键入“IBM”搜索，系统即在搜索页面将含有“IBM”信息的邮购出版物列出（图4）。那么，单击一份我们感兴趣的进入观看（图5），画面上



图4



图5

方是Google Catalogs的导航条，导航条上面是正在浏览的邮购目录信息，下面是浏览控制的工具按钮。工具的使用方法就跟大多数阅览器一样简单，无需多说，Logs已经搜索了足够多足够新的邮购出版物目录，但鉴于价格这东东瞬息万变，在你选定中意的产品以后，建议你打个电话问问产品销售代理的最新价格，以免出现误会。

● **Google University Search**

地址为www.google.com/options/universities.html（图6），平

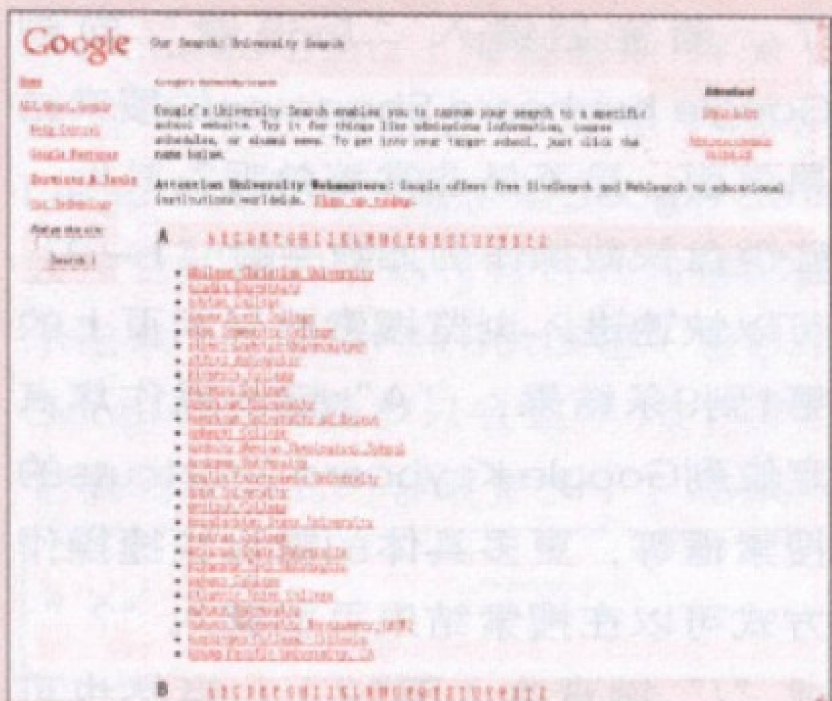


图6

台名直译为“Google的大学（站点）搜索”。这个平台含有全球数千所大学的Web站点内容。你先点击选择要搜索的大学链接，在跳出的搜索页面输入你要搜索的目标即可，搜索结果当然全都是这个大学站点上有的相关资料。不过这条文化“狗狗”基本只认老美的学校，想搜清华北大什么的，劝你还是用回天网吧。

● **Google Special Searches**

地址为www.google.com/options/specialsearches.html（图7），平台名直译为“Google的特殊搜索”。这个平台将你的搜索目标任务精确定位在某个特定的Web站点上，可以说是这些特殊贵族Web站点

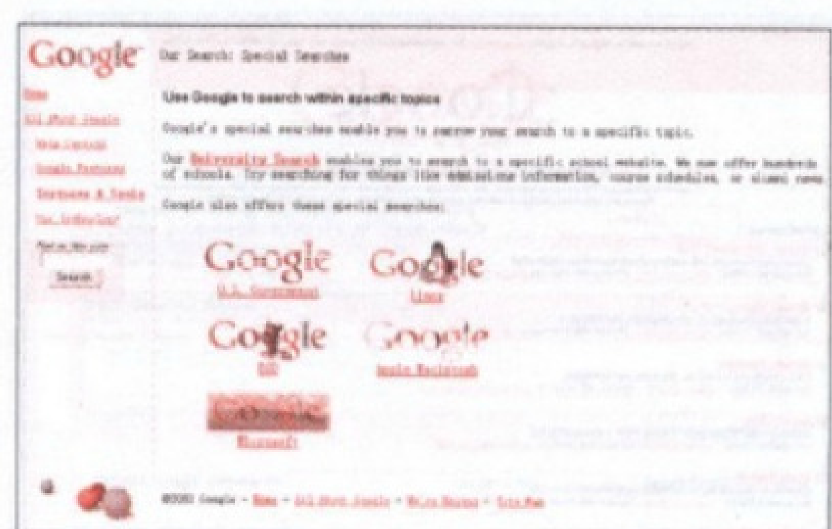


图7

的专用宠物搜索“狗狗”了。

既然是贵族站点，所以注定不会太多，目前除了上面所说的专门大学站点搜索算是一个群体特例外，就只有U.S.Government、Linux、Apple Macintosh、BSD和Microsoft这五家了，毕竟贵族服务不是人人都能享受得到，你如果对五角大楼产生了兴趣，不妨来试一下http://www.google.com/unclesam。

● **Google Wireless**

地址为http://www.google.com/options/wireless.html（图8），不过

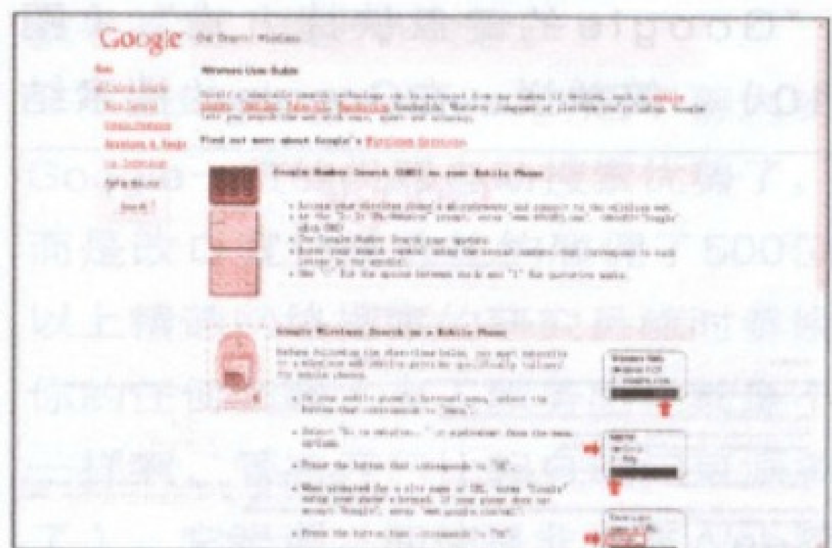


图8

这只是个说明网页，因为平台名直译为“Google的无线（搜索）”，意思是对各种数字移动设备，如手机、Palm等的专用Google搜索服务站点，是一只潮流的数码“狗狗”。各数字设备的上网操作可查阅其说明书，同时要得到Google Search的服务也要无线网络ISP商的支持，需要自行查询确定。

● **Google Labs**

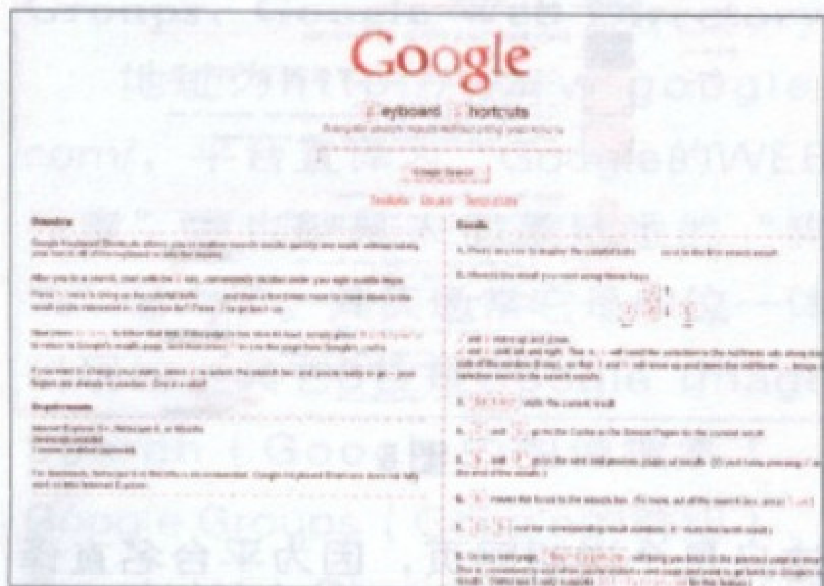
地址为http://labs.google.com/（图9），平台直译为“Google的水印（特征）”，也就是“狗狗”的特殊改装版，据说是Google工程师们为那些提出特殊要求的用户所定制的。不要以为这是一只“狗狗”哦，它们是兄弟六个，同声共气，绝对不要小看它们。这六只“狗狗”兄弟的无厘


图9

头和疯狂搞笑如此神似《笑傲江湖》的桃谷六仙，不由让人赞叹东西文化前后交融相映之奥妙，正所谓道之极处天地相通，又云风起青萍之末不为无因……呵呵，我都给这六只“狗狗”兄弟刺激得胡言乱语了，打住，让我们来看看这“狗狗”六兄弟的特殊本领吧。

1.Google Labs之Google Keyboard Shortcuts

地址为http://labs.google.com/keys/index.html，直译也就是“Google的键盘快捷方式”（图10）。简单说，在Google的搜索结


图10

果出来以后，你可以只使用键盘就可以完全操纵查询结果。“你的手不再需要离开键盘……”（网站原文，CS高手？QUAKE迷？呵呵，也许游戏高手对这种方式会更适合）。不过需要系统满足下列支持条件：浏览器为Internet Explorer 5.0及以上版本、Netscape 6.0或者是Mozilla，支持Javascript，允许Cookies。对于苹果机的Macintosh，推荐Netscape 6.0或者Mozilla，Google Keyboard Shortcuts在Mac Internet Explorer上的功能并不全面。

其操作方式也非常简单。如果你是第一次使用，当搜索完毕出现搜索结果网页以后，你首先敲击“K”键，那么网页上第一个搜索的结果地址旁边就会出现一小堆彩色小球（以后的搜索只要键入任意键都会出现彩色小球，图11）。继续键入“K”



图11

键，那么小彩球就会移到下一个搜索结果地址，键入“I”键回到上一个搜索结果地址。如果用“K”键或“I”键将小球移到了搜索页面的最后或最开始，那么就会跳到下一个或回到上一个搜索页面（这里也可以在任何时候直接键入“N”键或者“P”键来跳到下一个或上一个搜索页面）。键入“回车键”就可以进入查看有彩色小球标记的结果地址网页了，看完后键入“后退键”回到Google Keyboard Shortcuts的搜索结果页面。是不是非常简单呢？其他一些键盘快截操作例如数字键“1～9”可以快速进入浏览搜索结果网页上的第1到9条结果；“A”键将操作焦点定位到Google Keyboard Shortcuts的搜索框等；更多具体的键盘快捷操作方式可以在搜索结果页面键入“？”或“/”键查询（图12），当然也可



图12

以点击页面上的“Keyboard Shortcuts”的链接来查询，不过就像Google Keyboard Shortcuts说的“But why use the mouse？”（干嘛要用鼠标呢？）。

2.Google Labs之Google Viewer

地址为http://labs.google.com/gviewer.html，直译就是“Google的


图13

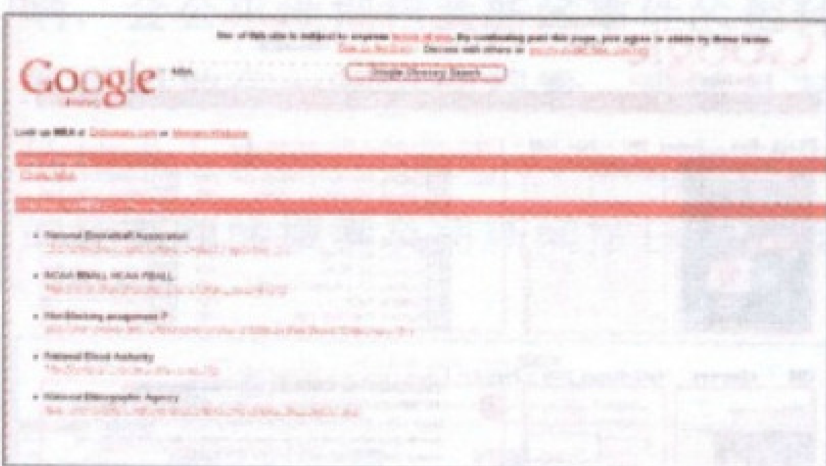
浏览”（图13）。如果说上面的Google Keyboard Shortcuts还只是为了免除手在鼠标和键盘之间移动之苦，那么这个Google Viewer就是彻底为懒人所定制的。当你用Google Viewer找到了查询结果后，可以使用Google Viewer让结果以自己定义的间隔时间来一条一条自动滚屏查看。完全不用动手，怎么样，够舒服吧？它的操作定义如下图所示，其实十分简单，你就当是在用最简单的媒体播放器好了。

3.Google Labs之Google Glossary

地址为http://labs.google.com/glossary，直译就是“Google的术语


图14

表”（图14）。顾名思义，这个工具就是一个查英语的词语、短语以及缩写语意的工具，不要以为“NBA”就只是美国篮球职业大联盟哦，让我们查查看结果吧（图15）。个人感觉


图15

Google的术语查询结果并不是非常全面，不过它在网页上提供了Dictionary.com和Merriam-Webster的查询链接作为补充，不失为一个办法。

4.Google Labs之Google



图16

WebQuotes

地址为http://labs.google.com/cgi-bin/webquotes，直译为“Google的网络引证（统计）”（图16），使用它可以搜索出你要查询的内容在Internet上被多少其他网站引用过，可以让你知道Internet上其他人对你要查询内容的观点，非常适合写论文、评论以及特殊用途人士使用。这里没有太多的操作可以介绍，只有一个Webquote的数量参数，意思是如果网站上有多个网页符合要求则只随机显示出其中几个链接即可。

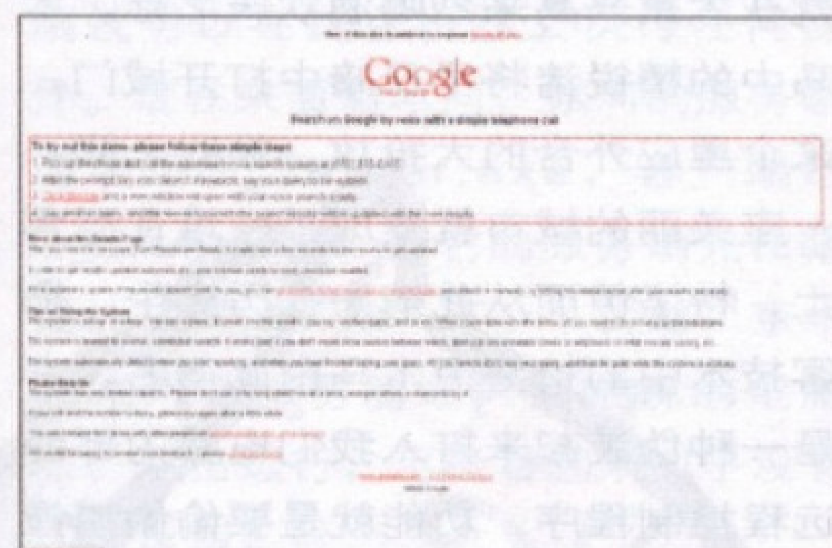


图17

5.Google Labs之Google GVS

地址为http://labs1.google.com/gvs.html，GVS其实是“Google by voice with a simple telephone call”的缩写，直译就是“给Google来个简单的电话方式搜索”（图17）。这是我见到的最奇怪的搜索方式了，不过也蛮有意思的。来到Google GVS的页面，首先拿起你的电话拨打Google的语音搜索系统电话号码(650)318-0165，在听到提示音后说出你要搜索的关键字，然后点击页面上的“Click This Link”的这个链接，将会打开一个新的页面显示你用语音搜索的结果。个人估计这种查询方式是Google与电话系统商及ISP通力合作的成果，也许只在美国有用？反正我是想不通这种搜索方式定位的对象以及能带来什么好处，不过这只“狗狗”确实有够疯狂的。

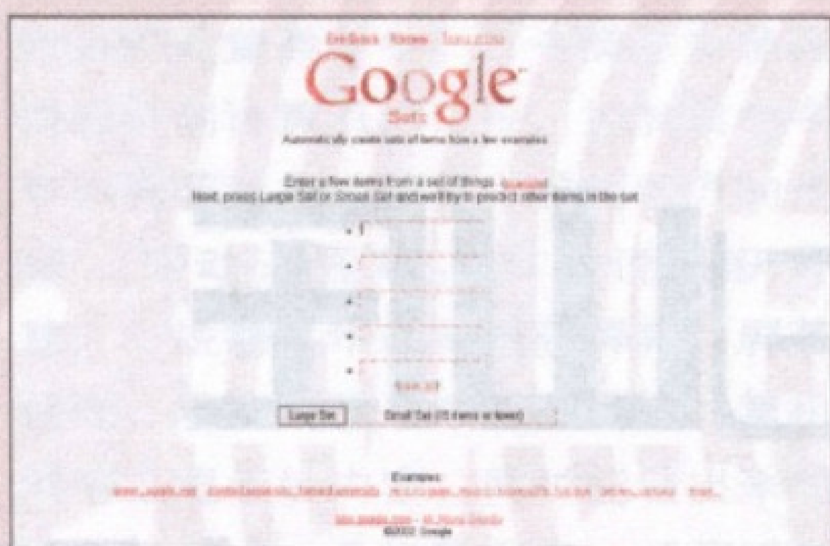


图18

6.Google Labs之Google Sets

地址为http://labs.google.com/sets（图18），平台名直译“Google的套装（设定）”。这只“狗狗”的工作怎么解释呢？应该说它试图根据你输入的信息揣测你的心理和真实想法，然后将信息内容按它揣测理解的内容规则去扩充归类为一套，然后将扩充的内容反馈给你供你查询，颇有一点人工智能的味道吧。

这样说始终让人对它的具体工作方法印象有点模糊，不如举个例子来介绍它的使用。假设我们在搜索信息框中依次输入BMW（德国宝马）、Honda（日本本田）、Mercedes Benz（梅塞德斯.奔驰）这几个词，然后选择点击下面的Large Set按钮（意思是Google Sets会按它揣测的规则将符合的内容都显示出来）或者Small Set按钮（意思是Google Sets最多只会显示15个符合它揣测规则的内容或更少）。结果页面出来了，全部是汽车品牌，有你耳熟能详的，也有从未听说过的。这就是说Google Sets认为你是想搜索所有汽车品牌的资料，于是它便将这些整理成为一套分类资料，点击任何一个品牌链接就会显示出Google搜索到有关的资料（图19）。说实话，如果你确实是查查世界上都有些什么车和它们的详细资料，这个Google Sets倒确实是个不错的助手。



图19



图20

● Google Answers

地址为http://answers.google.com/answers/main（图20），平台名直译的话就是“Google的回答”。这个算是Google家族中别具一格、非常另类的一只“狗狗”了，因为它是Google家族唯一的收费服务“狗狗”，简单解释它的工作就是你提问题，然后它替你找寻答案，最后你付款。

Google Answers倒是不再大吹Google一贯的机器自动搜索优势了，而是改口宣称精选签约雇佣了500位以上精通网络搜索的研究员随时恭候你的任何问题（有人服务感觉就是不一样啊，管家开门比起自动门可派多了）。它强调，即使是非常有Web搜索经验的人一样也有需要Google Answers的时候，因为要从可能数以万计的搜索结果中精确找到自己想要的东西也是非常头痛的工作，所以将你的问题交给Google Answers吧，当然你得付给我们小小的费用。

Google Labs六胞胎与金庸《笑傲江湖》中的桃谷六仙暗合神似，更坚定了偶的想法，即东西文化之大道源于一脉，古今历史可……(台下听众曰，这个家伙已经给Google刺激得高烧，又在胡话不断作唐僧了，还是拖下去！ ·#¥)。在偶被拖下去之前偶仍然要忠告大家Google Answer乃是有偿服务，请仔细研究其服务条款及网站的说明，正所谓入市必有风险，嘢……

后话： 据云作者现躺在医院苦等稿费以支付脑震荡诊费。

（未完待续）

黑白山庄·叁

木马现形记

■陕西 口木天子

月光如雪
月光如血
月光下兀立着的黑白山庄的这间屋子，诡异、凄凉。

牧野飞霜，碧血金戈千古恨。
冰河洗剑，青蓑铁马一生愁。

黑衣，慢声低吟。
白衣，自斟自饮。

"有种武器，你是没法了解的"

"是吗？"

"让你求生不能，求死不得的武器"

"哈哈哈，你错了"

"我没有，你知道的只是它的杀力，而不知道的是它的杀气"

"哦？难道你懂吗？"

"没错，这就是为什么我是白衣，你是黑衣"

"……"

"哈哈，你小子肯定又是想到了什么黑客工具，否则不会这么写！"每天晚上京华把自己"创作"的《黑白山庄》拿给宿舍的兄弟们看，老大总是能看透其中的秘密，今天也是如此。京华道："报告老大，我是有些想法，黑客手法中常用的木马程序和武侠小说里各种控制人生死的毒药是多么相似！就像《天龙八部》里的生死符，一旦给你种下后，让你求生不能、求死不得，而且定期发作，你必须接受邪教的摆布。而木马程序和这个多么类似！""嘿嘿，你小子这么类比木马，倒是有一定的道理！"眼镜也对京华的这番话表示赞同。

"干什么呢，又在黑我的主页？我警告你们，以后我不在，不允许黑我的主页！"长发阿东刚陪完女朋友逛街回来，一直不放心自己的主页，害怕惨遭这帮恶魔毒手。"谁对你那个破主页感兴趣，我们今天在讨论木马生死符的问题！"京华冲阿东眨眨眼。

"哦，什么什么？这两个怎么联系得上？生死符我知道，木马就不是很清楚了。""嗯，你小子就知道泡妞，连木马这种基本的东西都不知道，唉！废柴废柴！"眼镜摇头叹息。

"呵呵，其实我也是只知道木马的皮毛而已，你们二位高手就给大家都讲讲木马的使用、防御还有原理，怎么样？"老大也憨厚地笑着。

"土土地问，老是听你们说木马，还有特洛伊什么的，到底什么是木马呀？"阿东有点不好意思。

"哈哈，还是我来给你解释什么是木马吧，"老大说，"完了再由二位大侠给我们演示怎么用木马，OK？"眼镜、京华点头。

老大喝了口水，开始说："其实木马只是个黑客程序而已，但总是被称为特洛伊木马，英文是Trojan，这里还有个古老的希腊神话你们知道吗？嗯，要是知道我就不说了"

"别卖关子了，别卖弄你那可怜的文学修养！快讲！"连一向沉默的老二也忍不住。

"好，话说风流的特洛伊王子，在遇上美丽的有夫之妇希腊皇后后，竟无法自拔将其诱拐回特洛伊国，此举引发了为期10年的特洛伊大战，双方僵持不下，眼见特洛伊城久攻不下，于是希腊人便特制了一匹巨大的木马，在木马中精心安排了一批视死如归的勇士，借故战败撤退把木马留下，以便诱敌上勾。果然，被敌军撤退喜讯给弄得神智不清的特洛伊人哪知是计，当晚便把木马拉进城中，打算来个欢天喜地的庆功宴。哪知道，就在大家兴高采烈喝酒欢庆之际，木马中的精锐诸将早已暗中打开城门，来个里应外合的大抢攻。顿时之间，一座美丽的城市就变成了一堆瓦砾焦土，特洛伊而从此消失在历史中。黑客技术中的特洛伊木马由此得名，它是一种伪装起来打入我们电脑内部的远程控制程序，功能就是要偷偷摸摸进入别人的电脑，然后进行远程控制、窃取秘密资料，如上网帐号、QQ密码、聊天记录、邮箱密码等。木马程序一般分为客户端（Client）和服务端（Server），客户端就是你自己使用各种命令的控制台，服务端则要给别人运行，只有运行过服务端的电脑才能够完全由你控制！不过我只知道这些，具体怎么用还没试过，还是请二位大侠给我们演示一下吧？"

京华、眼镜都点头，"没问题，我们一个攻一个防，还是老规矩，南门烤肉，由老大请客！"

"今天我请客，烤肉没问题！我听说木马有很多种，今天你们给我们讲哪个？"阿东着急得很。

"哈哈，难得阿东，泡MM这么花钱还不忘了请众兄弟，感动呀，我们今天就好好给你们讲讲木马的使用、编写原理和防范吧，否则对不住阿东，我知道你泡MM很花钱！"眼镜笑道。

“好，那我今天就示范一下最典型的木马冰河的使用，这可是大名鼎鼎的国产冰河，作者是黄鑫，现在办了个很有名的安全网站Xfocus，他也做了很有名的扫描器Xscan，前天晚上我们还用过。其实木马种类很多，像著名的BO后门、广外女生、网络神偷等，都是很不错的木马程序，但我今天就从冰河入手，一来是因为冰河是国产木马中最有名的，二来因为木马的原理差不多，会用冰河肯定也就会用其他的，而且从冰河我们可以深入到木马的原理和编写，眼镜看怎么样？”京华对眼镜说，眼镜点点头。

“就像老大所说的，木马一般分成两个部分：服务端和客户端，一般来说服务端是通过伪装然后被种植到受害计算机上，接着自动运行，客户端就可以在这台机器上执行任何操作。现在来看看冰河，冰河的服务端名字是G_Server.exe，客户端是G_Client.exe，把它的服务端先在眼镜的计算机上跑一下。”说着，京华把冰河的服务器端拷到眼镜的电脑上，双击运行，可是看起来似乎没有任何反应。

“一般来讲，运行一个程序后会在任务栏上出现，但冰河的服务端就不会出现在任务栏上，这是因为它做了程序隐藏，待会让眼镜大侠讲讲如何实现程序隐藏。现在在我的电脑上执行冰河客户端，看看我如何控制眼镜的电脑。”京华启动了冰河的客户端（图1）。

“现在要做的是把眼镜的电脑加到冰河客户端的控制之内！”京华点文件→添加主机，填入眼镜的计算机的IP：192.168.1.22，然后确定（图2）。“现在在冰河客户端中点击眼镜的图标，显示的就是眼镜电脑上的所有内容！”（图3）。

“通过这个选项，可以浏览、操作眼镜计算机上的所有文件，在每个文件上右键点击，可以下载、本地打开、远程打开文件等，另外一个选项是命令控制台，可操作的就更多了，总共有六大类命令（图4），分别为：口令类命令、控制类命令、网络类命令、文件类命令、注册表读写类命令和设置类命令。口令类命令是获得被控制计算机的口令，控制类命令可以捕获对方的屏幕，控制对方的鼠标、活动进程等，比方说捕获屏幕。”说着京华选择捕获屏幕，屏幕控制，看到的就是眼镜目前在计算机屏幕上显示的内容，同时能看出来眼镜正在用UltraEdit看程序。“网络类命令主要是添加删除共享等网络操作，文件类命令主要是文件操作类命令如查找、压缩等，注册表读写类命令主要是为了操作注册表的命令，如读取键值、修改键值等。设置类命令可以更改受害计算机的一些设置，如更改壁纸、计算机名等。冰河最大的优点就是操作界面非常友好，这些功能一看就明白了，我就不一一演示了，你们自己去试试就会用了！”京华今天说的非常简单（图5）。

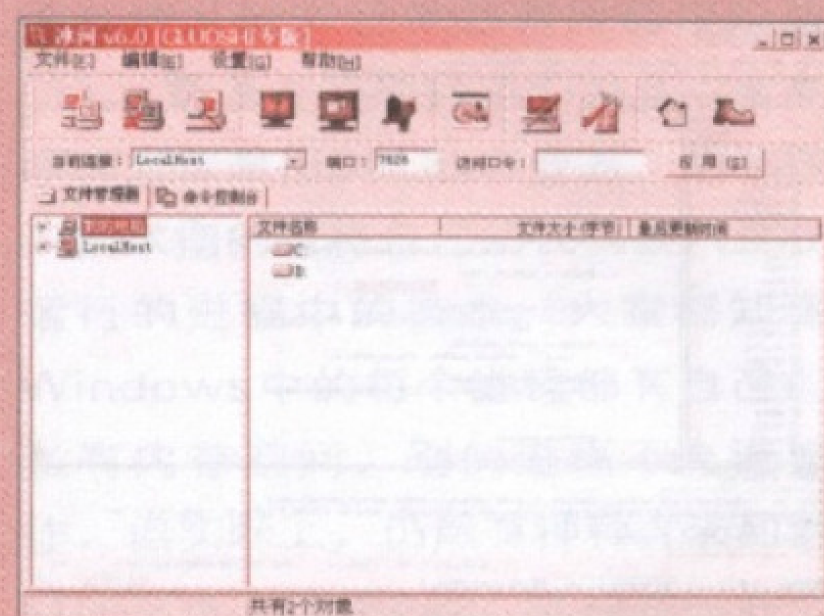
阿东冲上来，首先试的就是捕捉屏幕和鼠标控制，大家都看到了，冰河就像一个摄像头在监视眼镜的一举一动，眼镜在他自己的电脑上做的任何事情，就像放电影一样在京华的机子“播放”，而且同步！鼠标控制更恐怖，可以直接干预眼镜的操作，比方说把眼镜正在看的程序关掉！

“简直太可怕了，要是被装了一个冰河木马，那岂不是一点隐私都没有了？QQ聊天的时候你可以直接看我的聊天实录，收信时候你可以看到我的邮件，打CS时候你看到我躲在哪里，被种上木马简直就是被完全控制了，果真是求生不能、求死不得，和种了生死符一样，太恐怖了！”阿东惊叹。

“哈哈，对，以后我找你单挑CS时候就给你装个木马，然后我看你往哪躲？等着被爆头吧，哈哈哈！”京华得意地笑。

“哦？如果阿东不让你在他的计算机上运行服务端怎么办！”老大问京华。

“这个就是怎样种植木马的问题，常用的办法就是欺骗，黑客最常使用的方法就是将特洛伊木马伪装成为图像文件，比如说是美眉照片等，对于阿东这种抵抗力比较弱的肯定可行。只要黑客把程序端改成美眉及类似的图像文件名称，例如Girlphoto.exe，在假装传送照片给阿东，阿东肯定会立刻打开它！”


图1

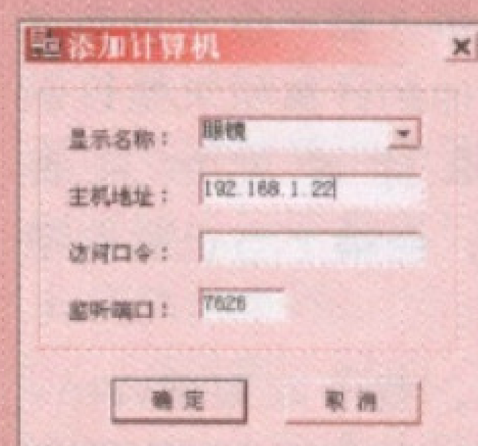
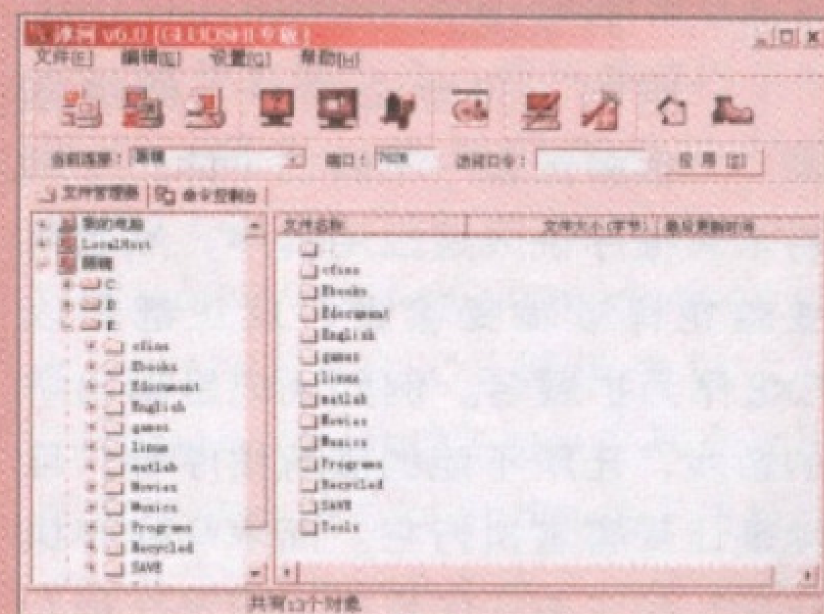
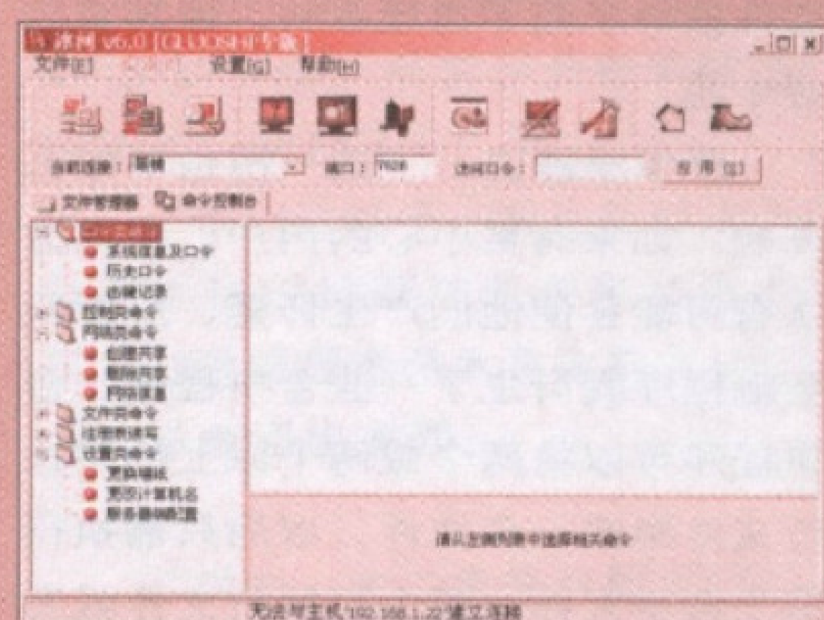


图2



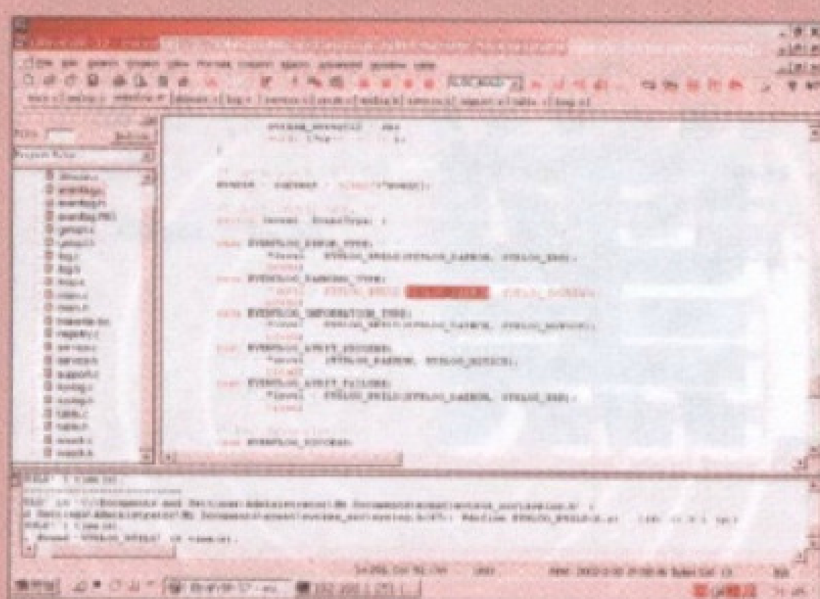
图3


图4


图5

“哈哈，我有那么傻？如果收到的是EXE文件，我肯定不会执行它！”

“呵呵，人家也会改名字呀，他只要把文件名改变，例如把‘Girlphoto.exe’更改为‘Girlphoto.jpg’，那么在传送时你只会看见Girlphoto.jpg了，而到达你电脑时，因为Windows默认不显示


图6

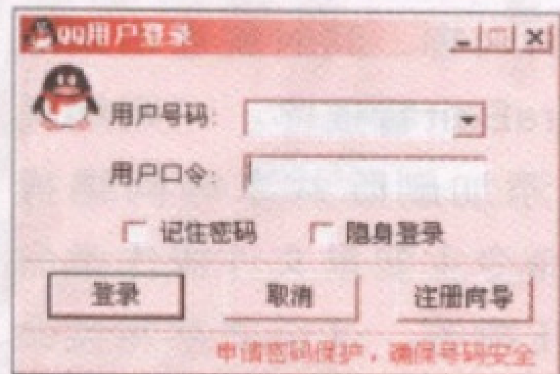
扩展名，所以很多人都不会注意到这个问题，而恰好你的计算机又是设定为隐藏，那么你看到的只是Girlphoto.jpg了，受骗上当也就在所难免了！”

“嗯，这样，我一定要把Windows的默认设置改过来，看到收到是EXE文件，我就坚决不执行，没辙了吧？”阿东说。

“呵呵，没那么简单”眼镜插嘴：“很多黑客一不做二不休，干脆将木马程序说成是应用程序，然后再变着花样欺骗受害者，反正都是以EXE作为扩展名。例如说成是新出炉的游戏，无所不能的破解程序等，目地是让受害者执行它。而木马程序执行后一般没有任何反应，于是在悄无声息中，很多受害者便以为是传送时文件损坏了而不再理会它，但其实已经中招”。

京华接着说：“这一招也不怎么高明，如果有更小心的用户，以上方法有可能会使他们产生怀疑，所以服务端程序就衍生了一些合拼程序。合拼程序可以将两个或两个以上的可执行文件拼成一个文件，以后只需执行这个合拼文件，两个可执行文件就会同时执行。如果黑客把一个正常的可执行文件，一些小游戏如Coolclock.exe和一个冰河服务器端合并，由于执行合并文件时Coolclock.exe会正常执行，受害者在不知情中木马程序也同时执行了。而这其中最常用到的软件就是Exejoiner，由于它具有更大的欺骗性，使得安装特洛伊木马了无痕迹，是一件相当危险的黑客工具。”说着，京华从自己的电脑上找到了Exejoiner的可执行文件，双击执行（图6）。

“在Exejoin程序的界面里，有‘exe 1 path：’及‘exe 2 path：’两项，这两行的右方都有一个Browse按钮，各自选择想合拼的文件，比方说第一个选择Coolclock.exe，第二个选择冰河的服务端，然后按下Join就可以生成二者的合拼文件，让后放在网上让大家去下载这种小游戏，或直接发给受害者，受害者往往不注意，一旦执行，冰河服务器就运行并在对方电脑中种植了木马！”京华喝了一口水，接着说：“欺骗的办法还有很多，比较高级的一种方式就是伪装成应用程序扩展组件，黑客们通常将木马程序写成为任何类型的文件，例如DLL、OCX等，然后挂在一个十分出名的软件中，例如QQ，由于QQ本身已有一定的知名度，没有人会怀疑它的安全性，更不会有人检查它的文件是否多了。而当受害者打开它时，这个有问题的文件即会同时执行，当然我这里仅仅是举例，我们现在用到的一些知名软件包括QQ还都是很安全的。相较而言这种办法更是‘踏雪无痕’。”



“好怕怕呀，以后绝对不胡乱运行网上的程序，一定要小心！但是防不胜防呀，万一被种了这种生死符怎么发现呀？”阿东听的心惊肉跳。

“就是，怎么防治木马呀？眼镜大侠快快出手吧！”老大也说。

“其实要想知道是否中了木马，首先要看你的电脑是否运行正常，如果在你没有运行什么程序时硬盘乱响、上网没怎么着时Modem数据灯狂闪、CPU利用率100%，同时计算机速度巨慢、反应迟顿，首先应该考虑是否被种植了木马。立刻将计算机与网络断开，防止黑客通过网络对你攻击，然后可以用以下几种方法来发现木马：首先查看连接，只要在本地计算机上通过‘netstat -a’查看所有的TCP/UDP连接，看看有没有可疑的端口在侦听，就可能发现木马，比方说冰河的侦听端口是7626，如果这个端口在侦听，那极有可能是被种了冰河。其次检查注册表，木马一般通过修改注册表来实现自启动，那么我们同样可以通过检查注册表来发现‘马蹄印’。第三是查找特定的文件，如冰河的特征文件是G_Server.exe，另一个特征文件是Kernl32.exe，伪装成Windows的内核，只要删除了这两个文件，冰河就会不起作用了。其他的木马也都有自己对应的特定文件。第四是杀毒软件，但很多杀毒软件只能发现一些很老的木马，包括一些号称专杀木马的软件也同样是如此，对于过时的木马以及菜鸟安装的没有配置服务端的木马还有点用处，所以不要完全依赖于杀毒软件。但搞笑的是有些杀毒软件号称可以查杀未来10年的木马，嘿嘿，1年后的事儿都说不清，谁知道10年后木马会‘进化’到什么程度啊！”

“嗯，这些东西我也有些耳闻，木马也不是什么新东西，我用过，你们二位今天讲的主要是木马使用、木马查杀，这些也只是表面现象。我有点迷惑的是木马是怎么编写的，到底怎么就能操纵别人的机器啊？”一向不声不响的老二提问道。

“哦，老二就是厉害呀，非要让我们这顿烤肉吃得不容易呀，还是让我们525的编程浪子眼镜大侠来细说木马原理吧，呵呵！”京华又把任务推给眼镜。

“Kick，你倒会给我戴高帽子！不过我最近一直在写个小程序，可以把一些经验拿出来和大家一起分享。这样吧，我就不把程序拿出来讲了，只简单说说，大家看怎么样？”

“看什么程序，像我这种菜鸟一看程序就头大，你就说吧！”阿东倒是很直接。

“好的，木马程序其实也没有什么神秘的，是一个基于Socket的客户端/服务端程序而已。相对于一般的网络程序，木马由于其用途的特殊性，有以下几个问题：控制问题、隐身问题、自启动问题……”。

“打住打住，你先别那么多问题，一个一个来，什么叫Socket，什么叫客户端/服务端？”阿东倒是很简单。

“哈哈，这个都不知道？”京华

忍不住了“阿东呀，别光顾着陪MM了，多学点吧！Socket这个概念来源于Unix操作系统，是进程间通讯的一种方法，如果一个进程要和另外一个进程通讯，就像你要和你MM打电话一样，打电话时阿东首先要装上新电话，设定电话为音频还是脉冲，然后拨打MM的电话号码就OK。如果阿东用Socket和MM通讯呢，第一步阿东在自己这边建立一个服务端的Socket，接着设定这个Socket的类型，是流Socket还是数据报Socket，然后服务端的Socket就在某个端口等着，阿东的MM在她那边也建立一个客户端Socket，接着主动连接阿东的这个服务端Socket，阿东一看是MM来的连接，肯定立马接受，然后两人就在那里甜言蜜语，哈哈。客户端/服务端模式就相当于是MM主动打电话来找阿东啦，阿东就是服务器，时刻听令于MM，MM就是客户端，随时有什么要求就打电话找阿东，哈哈！不过现实中再花心的阿东也不能同时处理来自多个MM的请求，而Socket通讯中的服务器可以同时处理多个客户端的请求，阿东，是不是想学会这招本事呀？”

“去你的，我什么时候花心来着！”阿东给了京华一拳，京华龇牙咧嘴地笑。

“哈哈，京华的这个例子讲得太形象了！”眼镜忍住笑说：“基本上所有的网络程序都是基于这种原理，比方说QQ就是一个基于数据报Socket的程序、网络蚂蚁是一种基于流Socket的应用程序等，不过常用的蚂蚁只是一个网络程序的客户端，服务端就是各个FTP的Server。同样木马也是这样，冰河中的G_server就是服务端，G_client是客户端，客户端发请求给服务端，让服务器干坏事。”“怎么编程实现呢？”老二总是对原理和编程很感兴趣。

眼镜推了推他那800度的啤酒瓶底：“如果直接根据Socket提供的编程接口去编程会很麻烦，很多可视化的编程工具，如Delphi、C++ Builder、Visual C++都提供了对Socket编程接口的封装，提供一些很方便的组件，如Delphi中的Server Socke和Client Socket组件，用这些组件去实现一些网络程序功能非常方便。只要设置一些属性就可以了，冰河就是用C++ Builder写出来的，具体怎么用我就不讲了，我只讲一下木马的控制、隐藏等功能。大家注意到冰河能够实现控制屏幕、鼠标等功能，而服务端每次可以随着计算机重启而自动运行，运行起来以后悄无声息，这个就需要一定的技巧了。首先控制功能通过Windows API来实现，比方说控制鼠标，冰河客户端通过Socket发送一个指令模拟鼠标左键按下，服务器端收到指令后，就会调用‘mouse_Evnet()’这个API来模拟鼠标事件；捕获屏幕是服务器端将计算机的当前屏幕抓图存成某种格式的图片格式数据，然后通过Socket传送给客户端，客户端再把收到的图片重新显示出来就实现了屏幕捕捉。程序隐藏分成两部分：第一部分是在任务栏上隐藏，这个很简单，基本上所有的编程工具都可以实现，比方说Delphi或者VB，只要把主程序的Form的Visible和ShowInTaskBar都设为False，程序就不会出现在任务栏中。第二是任务管理器中实现进程隐藏，这个有几种方法，最方便的方法就是进程列表欺骗，在编程时候将木马的服务器程序设为‘系统服务’就可以欺骗Windows，Windows认为木马程序是系统服务，就不会在任务管理器中出现木马的进程。不过现在已经有很多木马检测程序可以检测出这种欺骗方式；其次是使用动态链接库DLL，DLL文件是Windows的基础，但它并不能独立运行，一般都由进程加载并调用，所以在任务管理器的进程列表中并不会出现DLL，假设我们编写了一个木马DLL，并且通过别的进程来运行它，那么无论是木马检测软件还是在进程列表中，都只会出现那个进程而并不会出现木马DLL，如果那个进程是可信进程，例如资源管理器Explorer.exe，那么我们编写的DLL作为那个进程的一部分，也将成为被信赖的一员而为所欲为；再高级点的办法是使用特洛伊DLL，特洛伊DLL的工作原理是使用木马DLL替换常用的DLL文件，通过函数转发器将正常的调用转发给原DLL，截获并处理特定的消息；最高级的方法是用DLL动态嵌入，动态嵌入技术指的是将自己的代码嵌入正在运行的进程中的技术。大家都知道Windows中的每个进程都有自己的私有内存空间，别的进程不允许操作，但实际上，仍然有种种方法如窗口HOOK、挂接API、远程线程等可以进入并操作进程的私有内存……”

“饶了我吧，打住，打住，别讲这么高深的东西了，你给讲讲木马是怎么实现自启动的吧！记住一定要我能听懂！”连老大也受不了眼镜的这么深奥的东西。

“呵呵，好的。你们都知道吧，Windows支持多种在系统启动时自动加载应用程序的方法：启动组、Win.ini、System.ini、注册表等都是木马藏身的好地方。我再拿冰河来举例子，首先，冰河会在注册表的HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run和RUNSERVICE键值中加上了<system>\Kernl32.exe，其次冰河的服务端会在C:\Windows下生成一个叫Sysexplr.exe文件，这个文件与文本文件相关联，只要你打开文本，Sysexplr.exe文件就会重新生成Krnel32.exe，接着你会继续被冰河控制着，明白了？”

“哦，这样子，我也明白了为什么可以通过检查注册表来发现木马了！知道原理查杀木马容易多了！”老二总能悟出道理。

“对对，老二真是可塑之材！讲得累死了，阿东，烤肉！”眼镜一把抓过阿东。

“嘿嘿，不就一顿烤肉吗，犯得着这么心急吗？不过，老大，小弟最近公干较多，手头比较紧张，先给小弟化点缘，如何？”阿东陪着笑。

“哈哈，你小子！泡MM花钱，我体谅你，算啦，我请！”老大还是豪爽。

大家一边指责阿东只顾请MM吃饭，忘了兄弟，重色轻友，一边收拾准备去南门外的烤肉……

新鲜打造个人网站

系列教程之四

CSS——神奇的层叠样式表（上）

■Simple Palace工作室

网站定位、色彩搭配、HTML语法你全会了，那还有什么能让你提起兴趣呢？接下来我将为你讲述另一个非常重要的网页美化工具，可使你的网站具有凝聚精华、吸引眼球之功效，它就是CSS——神奇的层叠样式表。

当今的网页制作中，几乎所有漂亮的网页都会用到CSS，CSS是Cascading Style Sheet的缩写，中文名为“层叠样式表”。通过设立CSS，可以统一调整HMTL中各元素的显示属性，对网页中的布局、字体、颜色、背景和其他文图效果实现更加精确的控制。只需简单添加或修改一个文件就可轻松改变各个网页的外观和格式，全面支持常用的大多数浏览器，拥有更少代码、更少页面数和更快下载速度……而你的网页会给人赏心悦目、工工整整的感觉，同时字体的色彩变化也会使页面变得更加生动活泼。短短的十几行CSS代码，得到的视觉效果却不同凡响！

CSS基本属性和语法

一提到语法，自然而然就要联想到那些密密麻麻的代码，是不是有些害怕呢？其实掌握了HTML语言之后再来学习CSS并不难，因为CSS跟HTML一样也是一种标记语言，甚至很多属性都是来源于HTML。它与HTML就犹如一对孪生姐妹，一道在网页中起着非常重要的作用。

CSS的编辑方法也同HTML一样，可以使用任何文本编辑器或网页制作软件。如果你写的CSS语句是以外部样式表在HTML文件中调用，将它的扩展名存成.css即可。假如你的网站每页都使用这个样式表，那么你修改这个文件也就修改了整个网站的外观，可以说是一劳永逸，而且所花的时间也只要两三分钟！

1.CSS的基本语法

首先来看一段最基本的HTML文档：

```
<HTML>
<BODY>
<P>HTML文档还有比这更简单的吗？呵呵<P>
</BODY>
</HTML>
```

接下来，我们用CSS来创建如下一段代码，比较一下有何不同。

```
<HTML>
<HEAD>
 <STYLE>
  A {color:red}
  P {background-color:blue;color:white}
 </STYLE>
</HEAD>
<BODY>
 <A href="http://202.117.51.43">欢迎来到我的Simple Palace工作室</A>
 <P>你注意到这一段文字的颜色和背景颜色了吗?</P>怎么样?
</BODY>
</HTML>
```

可以看到，上面这个文档中比一般的HTML多了“Style”标记，中间也多了一句“P{background-color:blue;color:white}”这样的说明，由这一段代码得到的网页如图1所示。实际上，CSS的每条定义都跟上面Style容器中包含的语法类似，都有如下的形式：

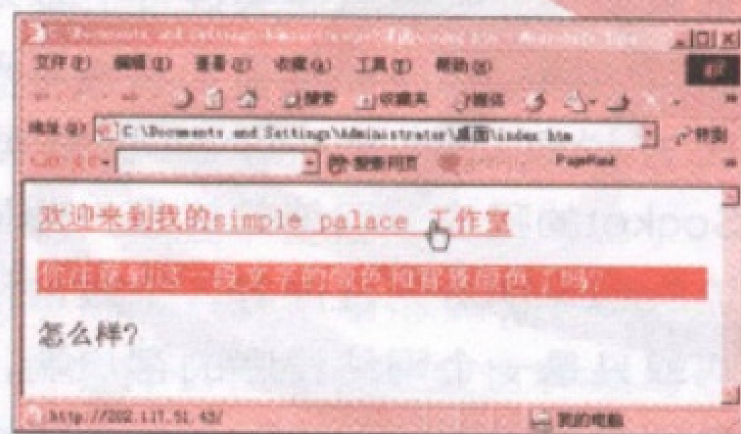


图1

选择符{属性1:值1;属性2:值2...}，各个属性之间用分号隔开。

（1）选择符。选择符通常有3种：第一种是HTML的Tag（标签，还记得上期介绍的HTML语法吗？），例如上面例子中的P、A等，一个定义中可以有好几个选择符，比如H1、H2、TD{color:red}，就能让所有的H1、H2和TD的颜色都为红色。

第二种选择符为Class（类）。它本身也有两种：一

种是相关的类选择符，它跟一个HTML的标签有关，语法为：标签.类名{属性:值}。比如我们想让部分而不是全部H2的颜色显示为红色，可以设计如下代码（显示效果如图2所示）：

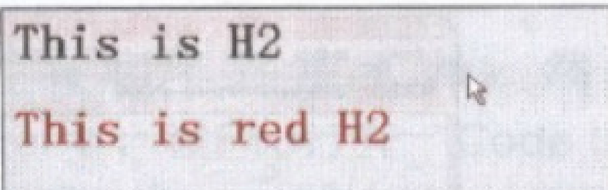


图2

```
<STYLE>
H2.redone {color:red}
</STYLE>
<H2>This is H2</H2>
<H2 class=redone>This is red H2</H2>
```

另外一种选择符是独立的，它可被任何HTML标签应用。语法为：类名{属性:值}

假如我们有下面这个定义

```
.blueone {color:blue}
```

那么我们可以把它应用到不同的标签中去，比如：

```
<STYLE>
.blueone {color:blue}
</STYLE>
<H2 class="blueone">Blue H2</H2>
<P class="blueone">大家好</P>
```

可以看出，类的选择符给了我们更多自由，一个设计好的类可以在网页中反复使用，确实非常方便。

第三种是ID选择符，它其实跟独立的类选择符功能一样，而区别在于它们的语法和用法不同，它给予元素特殊的名称，可以让JavaScript（后面的连载中将重点介绍）操纵HTML中的元素。它的语法为：

```
#ID名 {属性:值}
```

例如我们有下面的定义

```
#redone {color:red}
```

此时就可以运用这个定义到任何有同样ID名字的标签中，比如：

```
<STYLE>
#redone {color:red}
</STYLE>
<P ID="redone">大家好</P>
```

（2）属性。属性就是那些将要被修改的性质，比如上面例子中的Color、Background-color，其它的有Border、Padding、Margin等等，而很多属性可同时用于定义一个元素。

（3）值。每个属性带一个值，它们共同描述选择符应该如何在浏览器中呈现，属性值与属性配套起来使用。

看起来似乎很复杂的CSS经这么一说是不是就感觉很简单了？其实，你只要改动所需修改的属性和它们对应的值，并灵活运用CSS的各种定义和规则，就可使你的网页更上一层楼了！

2.CSS在HTML中应用的方式

CSS功能如此强大，那么它在网页中怎样使用呢？一般说来，CSS在HTML中的应用主要有如下的3种方式。

（1）内联式样式单：利用现有的HTML标记，把特殊的样式加入到那些由标记控制的信息中，比如：

```
<P style="color:red">这里显示红色字</P>
```

（2）嵌入式样式单：可以嵌入到HTML文件的头部中（<HTML>和<BODY>标记之间），使用<STYLE>和</STYLE>容器装载，例如：

```
<STYLE>
P {COLOR:red;FONT-WEIGHT:bold}
</STYLE>
```

这样会对页面中所有<P>标记都起作用。

（3）外部式样式单：是一种保存在外部的样式单文件，外部文件以.CSS为扩展名，例如：

```
<LINK REL=stylesheet HREF="main-sheet.css" TYPE="text/css">
```

你在应用时可以根据需要随意运用以上3种方式，但从后文中你就可以看到，在实际使用中，内联式样式单和嵌入式样式单会使用得更多一些。

CSS让你的网页与众不同

CSS可以使网页变得更加个性化，但在具体使用时，可能我们更关心的是它们可以实现哪些效果，又是如何实现的。接下来给出一些CSS应用的例子，旨在抛砖引玉……

1.用CSS定义文字的大小及颜色，统一文字风格。例如：

```
<STYLE type=text/css>
BODY {FONT-FAMILY:Verdana;ONT-SIZE:9pt;COLOR:#cccccc}
TD {FONT-FAMILY:serif;FONT-SIZE:10pt}
</STYLE>
```

其中就定义了Body中的字体为Verdana，大小为9pt，颜色为灰色，而TD中的字体为Serif，大小为10pt。不过这样就造成了双重定义：位于TD标签内的文字，也属于Body范围内，那么它到底遵从于哪个定义呢？其实，这也是CSS能够制造出多种效果的原因。CSS中的Cascading是“层叠”的意思，也就是说在同一个Web文档中可以有多个样式单存在，这些的样式单根据所在的位置拥有不同的优先级。优先级越高，就会在最后显示时被采用，而遵从的原则就是就近原则，离它最近的定义才对它起作用。

2.用CSS控制超链接

先看下面这段代码：

```
<STYLE type=text/css>
A:hover {BACKGROUND-COLOR:#cccccc;COLOR:#000000;}
A:link {COLOR:#333333;TEXT-DECORATION:none}
A:visited {COLOR:gray;TEXT-DECORATION:none}
A:acitve {COLOR:blue;TEXT-DECORATION:underline}
```

</STYLE>

将这段CSS代码加到HTML文件的Head标签内，就可以对整个文档内的超链接文字进行控制了。Hover表示鼠标指示时链接文字为黑色，背景为灰白色；Link表示被访问时链接颜色为深灰色，无下划线；Visited表示被访问后链接颜色为灰色，无下划线；Active表示鼠标点击时链接颜色为蓝色，链接有下划线。几条代码就让原本枯燥单一的超链接变得妙趣横生，无论是谁，看了这么多变化的超链接估计都会多点击几次吧^_^。

注释：None：没有下划线，Underline：下划线，Overline：上划线，Line-through：中划线

3.定义左右边距

你有没有曾经为网页的排版而感到头疼？其实，用CSS来排版也是一种很方便快捷的办法。比如：

<BODY LEFTMARGIN=0 TOPMARGIN=4>

这就定义了整个页面距离显示屏上面为4pt，左面为0pt。而定义两段字或两行文字之间的距离还可以用以下代码来实现：

<P STYLE="MARGINBOTTOM:0px;MARGINTOP:5px">一段文字</P>

这就使得标签里边的这句话与它上面段落的距离为0px，与下面段落的距离为5px。

4.扩展表格属性

如果你使用表格的时候需要用边（Border），但又害怕Table标签定义的Border不美观，那么也可以用CSS来定义个性化的表格Border。比如：

```
<STYLE type=text/css>
.myborder {BORDER-BOTTOM:#cccccc 1px solid;BORDER-LEFT:#cccccc 1px solid;BORDER-RIGHT:#000000 1px solid; BORDER-TOP:#000000 1px solid; FONT-SIZE:9pt}
.shadowborder {BORDER-BOTTOM:#000000 1px solid; BORDER-LEFT:#cccccc 0px solid; BORDER-RIGHT:#000000 1px solid; BORDER-TOP:#000000 0px solid; FONT-SIZE:9pt}
.dashborder {BORDER-BOTTOM:#cccccc 1px dashed; BORDER-LEFT:#cccccc 1px dashed; BORDER-RIGHT:#000000 1px dashed; BORDER-TOP:#000000 1px dashed; FONT-SIZE:9pt}
</STYLE>
```

在使用表格时只需定义为<TABLE class=myborder>就可以看到独具风格的边框。如果你只是需要表框的上面或其他部分，也仅仅只需修改上面代码的部分参数即可。如果一个表格只有一行一列，那么你可以在Table和TD中定义不同的颜色，使整个结构看起来很有立体感。总之，各种各样的精彩效果都等着你来尽情发挥想象力！图3就是一些使用了特殊风格的表格效果。

5.自定义滚动条样式

如果你经常上网，利用IE浏览网页时一定会发现很多

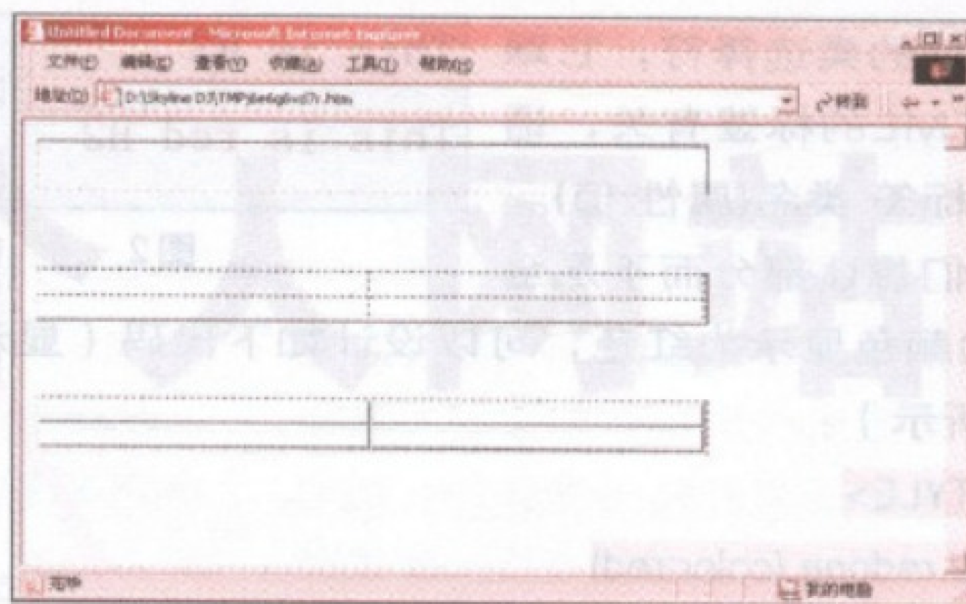


图3

网站中的滚动条再也不是灰溜溜的默认样式了，而是百花齐放、五颜六色，它们与主页的格调也搭配得非常合理。想不想自己也来实现一个呢？很简单，只要将下面这些代码加入到HTML的Head区内就可以了。

```
<STYLE>
BODY {
SCROLLBAR-FACE-COLOR: red; //滚动条凸出部分的颜色
SCROLLBAR-HIGHLIGHT-COLOR: yellow; //滚动条空白部分的颜色
SCROLLBAR-SHADOW-COLOR: orange; //立体滚动条阴影的颜色
SCROLLBAR-3DLIGHT-COLOR: green; //滚动条亮边的颜色
SCROLLBAR-ARROW-COLOR: blue; //上下按钮上三角箭头的颜色
SCROLLBAR-TRACK-COLOR: black; //滚动条的背景颜色
SCROLLBAR-DARKSHADOW-COLOR: white; //滚动条强阴影的颜色
}
</STYLE>
```

我们定义的这个滚动条并不是最理想状态，但各个部分运用不同的颜色，结合图4，可以把滚动条各个部分的分工也弄个清清楚楚明明白白。大家自己也可以多试验几种颜色，把滚动条做得绚丽多姿！图5是一些网站常用的个性化滚动条，你能想起它们分别在哪些网站上使用过吗？



图4

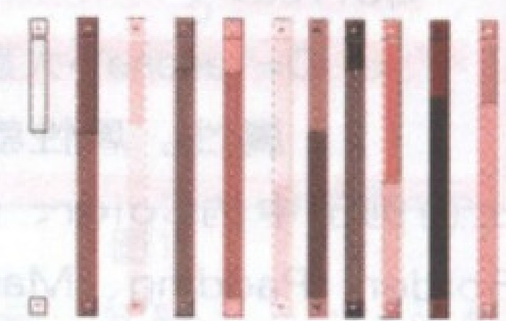


图5

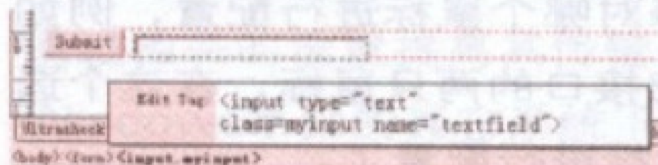
6.自定义按钮和文本框

当你注册一个新邮箱的时候，看着普通表单中的按钮和文本框，是不是觉得非常单调与沉闷？它们一成不变的样子与颜色出现在网页上时，或多或少都会破坏网页的美观性，那么可不可以改变它们的模样呢？答案当然是肯定的，下面我们就动手将其改头换面。

打开Dreamweaver，新建一个空文件，然后选择“Insert”面板中的“Form”标签，插入一个Text Field，接着插入一个Button（如图6）。按F12预览，如



图6


图7

所示，看起来异常单调。然后我们回到Dreamweaver中，按F10打开“Code Inspector”面板，在HTML文件中的Head区内加入以下代码：

```
<STYLE type="text/css">
.myinput {BACKGROUND-ATTACHMENT : fixed;BACKGROUND-COLOR: #cccccc; COLOR: #aaaaaa; FONT-FAMILY: Verdana, Arial, Helvetica,sans-serif; FONT-SIZE: 11px; BORDER: 1px inset; BORDER-COLOR: #000000 #999999 #999999 #000000}
.mybutton {BACKGROUND-COLOR: #666666; COLOR: #000000; FONT-FAMILY: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; FONT-SIZE: 9px; BORDER: 2px inset; BORDER-BOTTOM-STYLE: outset; BORDER-LEFT-STYLE: outset; BORDER-RIGHT-STYLE: outset; BORDER-TOP-STYLE: outset; FONT-WEIGHT: bold; BORDER-COLOR: #cccccc #000000 #333333 #999999}
</STYLE>
```

接着点击菜单中的“View>Design”即可回到Design View中来，然后选中文本框，页面下方状态栏内出现“<body><form><input>”（如图8），在“<input>”处右击鼠标，选择“Edit tag...”，然后在Input标签后输入“class=myinput”。类似，按钮的“<input>”标签输入“class=mybutton”，这时按F12预览，是不是就漂亮多了（如图9）？当然，你也可以依此类推，多加尝试，自己创造出更多漂亮美观的风格。

图8


图9

本期推荐的网站：

● 资源类

1.洪恩在线CSS教程（http://www.hongen.com/pc/homepage/css/css0101.htm，图10）：一个比较系统的CSS学习站点，内容包括CSS快速入门、怎样编写CSS、CSS属性、CSS定位和CSS滤镜等。

2.网易科技频道CSS教程（http://tech.163.com/tm/020301/020301_56828.html）：全面讲述CSS的方方面面，面，并且提供具体生动的制作实例来加强演示效果。

● 欣赏类

1.Ultrashock（http://forums.ultrashock.com/forums/index.php，图11）：不但是一个很棒的Flash站点，而且它论坛首页上所有的立体效果都是使用CSS来实现的，绚丽的效果令人叹为观止。

2.数字视觉艺术（http://www.images.com.cn/index.htm，图12）：完美的艺术设计，漂亮生动的画面，都不由得让你折服。想不想也来学习几招？该网站也为你提供各种网页美工和特效的解决方案。

3.水墨网站（http://www.chihwaseon.com/，图13）：将传统艺术通过现代技术加以完美的表现，把握了现代平面艺术与传统文化的结合。在一幅橙红色水墨画的背景中，带着一股秋枫的感觉，聆听着悠扬的音乐和感受着奇妙的创意，将会使你目瞪口呆、过目不忘……

下期预告：经过本期的一番讲述，你发现CSS强大功能了吗？但是，我们不能“纸上谈兵”，实践才是问题的解决之道。下期中除了讲述CSS的滤镜之外，我们还将通过一个实战演习来进一步说明CSS和HTML在网页设计中的具体应用，我将与你一起期待着下次的重逢……



图10

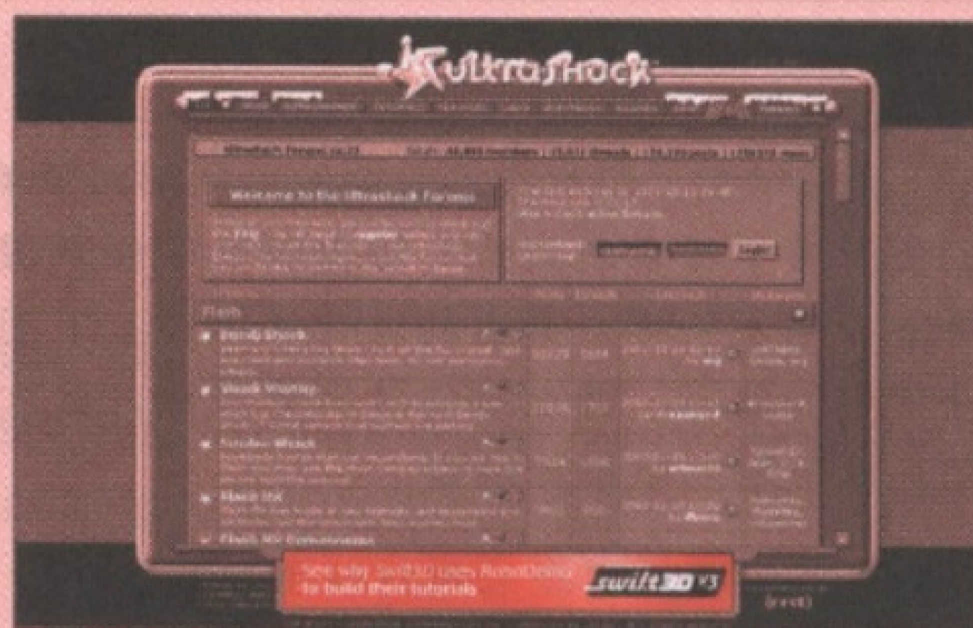


图11



图12



图13



应用心得

编者注：本期的“应用心得”将推出一个有关键盘、鼠标辅助软件的小专题，虽然使用电脑的人每天都会接触到键盘、鼠标，但是留心使用各种辅助软件优化其性能的人却不多……

专题中介绍的软件有些在以前的文章中或多或少提到过，但为了专题的完整可读性，这些软件的介绍还是保留下来了，如果读者朋友们有什么好软件，也欢迎您推荐给我们（say@popsoft.com.cn），让大家帮助大家，这样我们使用电脑就会越来越得心应手。

玩转键盘鼠标另类软件

■广东　廖年旺

由于键盘、鼠标在系统中的应用都比较单调，因此人们便开发了其它的鼠标、键盘辅助软件来提供多元化的功能，用于鼠标、键盘的优化等用途。下面本文提供一些常见的鼠标、键盘软件的具体应用，让大家更好地应用日常接触的鼠标和键盘。

一、非原装鼠标驱程应用

软件名称：MouseWare 9.73

下载地址：http://drivers.yesky.com/

在目前诸多的键盘、鼠标驱动程序之中，其实有的鼠标、键盘驱动程序会提供一些特殊功能，像第3方软件一般可为鼠标和键盘进行优化等设置，而且有一些驱动程序不但可应用于对应的鼠标、键盘中，对非原装的（不同型号、不同牌子）鼠标、键盘，这些驱动程序也同样适用，例如罗技鼠标的MouseWare 9.73中文版，可让一只普通的双键PS/2鼠标也能拥有自动滚动和“网际风火轮”等功能。

下载、安装了该程序软件并重新启动系统后，系统会提示“找到新设备”并问“是否现在就进行配置”。这时点击“是”开始配置，就会弹出个像“控制面板”里“鼠标”一项的“鼠标属性”的窗口，如图1所示。其中该属性窗口与Windows系统里的“鼠标”一项的设置也差不多，操作上同样简易、直观，只不过该程序提供的功能更强一些而已。

图1

例如在“指针”选项卡里提供的功能就与Windows系统“鼠标属性”一项里的一模一样，同样可自定义自己的鼠标指针，及把自定义的鼠标指针保存为方案；在“按钮”选项卡里，双键的鼠标在此处会出现3个按钮选项，其中多出的第2项是鼠标的左右键同时按下的响应项，该项可实现“自动滚动”功能，该功能可使其上下或左右滚动以及翻页；在“移动”选项卡里，可实现鼠标移动加快、智能移动与设置鼠标传输速率的功能，而“设备”一项则是用于选择对哪个鼠标进行配置，例如在机子里安装有PS/2和USB接口的两只鼠标，在这个选项卡里，就可选择对应的鼠标进行配置了。

此外，在浏览网页时，只要同时双击左右键（即应用多出的第2项），还会调出该程序软件所附带的“网际风火轮”程序，如图2所示。在该程序里，不但可设置快捷浏览的网页，还可快速使用前进、后退、刷新、停止等等功能。



图2

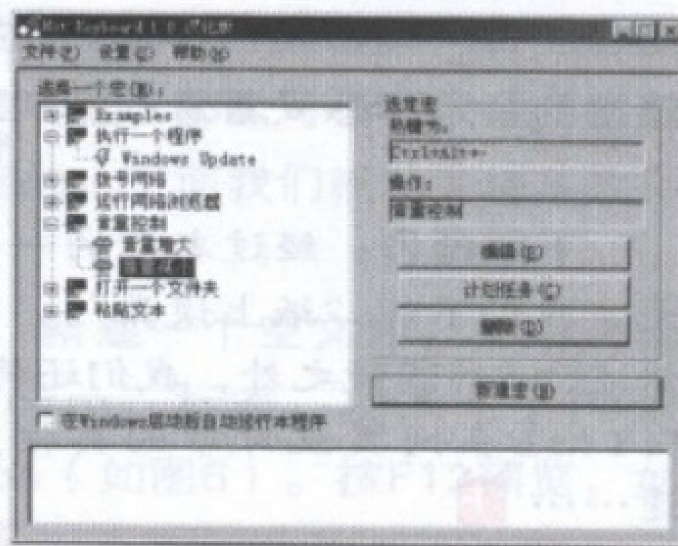
二、玩转键盘快捷键

软件名称：Hot Keyboard

下载地址：http://gz.onlinedown.net/ty_mousekeyb.htm

Hot Keyboard是个能设定键盘更多热键功能的工具，例如音量控制、E-mail地址输入等都可通过2～3个按键就能完成，同时它在设定热键的操作上相当方便，所设定好的热键功能除了能做排程定时启动外，也支持在DOS视窗下的文字指令。

下载、解压后即可从解压的目录中运行该软件。在刚开始运行Hot Keyboard软件时，会弹出个提示“这是第一次在你的系统中运行Hot Keyboard设置向导可以让你根据软件对系统的分析结果，快速设置好Hot Keyboard”的对话框，这时点击“下一步”即可进入到初始快捷键的设置向导。在这个向导里Hot Keyboard软件会分析、检测用户机子的桌面、开始菜单、收藏夹、公用宏等的可提供设置快捷键的程序。当设置完成后就会自动进入到软件的主界面，如图3所示。


图3

如果之前用户对在设置向导中加载的快捷方式不满意，这时就可从“设置”菜单中点击“重新运行设置向导”来重新设定。如果之前曾在设置向导里选中“音量控制”一项，这样当设置完成后，就可通过“Ctrl+Alt+=”与“Ctrl+Alt+-”组合键进行音量的增加或减少的控制。不过如果不喜欢里面的默认热键，也可双击打开想要改变热键的选项，从弹出的“编辑宏”窗口的“快捷键”一栏中即可自定义自己喜欢的热键。

此外，该软件还提供多方面的可设置快捷键的功能，这些都要看用户在设置向导中加载了多少快捷方式。同时需要注意一点，当Hot Keyboard的主界面显示时，在这个软件中所有指定的快捷键都无效，必须将窗口最小化到系统区才能激活在里面设置的快捷键。

三、PS/2鼠标也超频

软件名称：PS2Rate

下载地址：http://download.pchome.net/system/inputdev/

我们知道PS/2接口的鼠标在Windows XP系统下，可通过相关的设置提高其传输的速率（即采样率），但在Windows系列的其它系统下就不能这样设置了。不过，在“PS2Rate”的帮助下，我们同样可在Windows系列的其它系统里实现“鼠标超频”。

首先从网上下载这一软件，解压、安装并重新启动后，即可从“开始”菜单“程序”一项中找到“PS2 Rate Adjuster PLUS”一项，执行该项里的“Adjust PS2 Rate”程序，就会弹出如图4所示的窗口。此时只要从窗口里的下拉栏中选择200Hz（该软件提供80～200Hz的传输速率），再点击“Set rate”按钮即可生效。

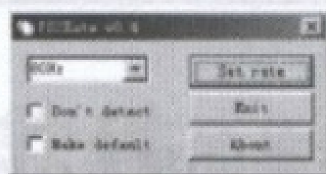


图4

不过，如果自己使用的是USB转PS/2接口的鼠标，须选中“Don't detect”的复选框，这样才能生效。如果效果满意，则选中窗口里的“Make default”选项，让Windows每次启动都使用这个传输速率。此外，该软件还附送一个名为“Check PS2 Rate”的工具，该软件是用来测试当前鼠标运行的传输速率的，只要运行了该工具软件，就可查看当前鼠标的传输速率是多少了。

四、让鼠标变得更强

软件名称：ToggleMOUSE

下载地址：http://gz.onlinedown.net/ty_mousekeyb.htm

ToggleMOUSE是款非常著名的鼠标增强软件。它提供自动卷屏、双键切换、自动鼠标、快捷桌面、鼠标里程表等几十项多元化功能。

从网上下载这一软件安装在硬盘之后，安装程序接着会弹出“ToggleMOUSE设置向导”询问及设置一些关于用户正在使用的鼠标信息，例如当前使用的鼠标有多少个按键，是否滚动代替双击等，从而为用户使用的鼠标构建一个默认的设置方案。当设置完成后，就会弹出如图5的主界面设置窗口，里面提供诸多选项卡和设置功能。

例如，从“特殊功能”选项卡中选取“允许屏幕界限”一项，可让鼠标箭头在移出屏幕边界后又在另外一边出来，例如左边进右边出或上面进下面出；在“指针”选项卡里提供各式各样很有趣的鼠标指针，只要从里面的“选择”栏中选择任一自己喜欢的鼠标指针，然后点击“选择主题”按钮，所选的鼠标指针就会立即生效；从“可视指针位置”选项卡中选取“可视鼠标”一项后，用户每进行一步鼠标操作，屏幕上都会出现一个小小的窗口，显示当前的操作是“单击”、“双击”，还是“右击”等信息。除此之外，还有很多功能，如记录下鼠标单击、双击、右击与键盘的按键次数等。

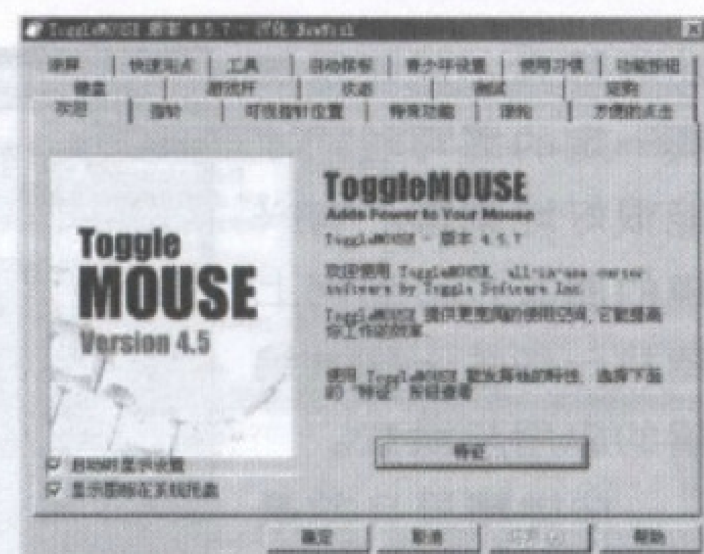


图5

五、鼠标、键盘也发声

软件名称：KeySound

下载地址：http://softboy.net/keysoundsetup.exe

KeySound（键盘鼠标发声器）是款很有趣的软件，同时也是款非常方便易用的软件。当下载解压后，直接从解压目录中即可运行该软件，如图6所示。运行后，当按下鼠标的左右键、滚轮或键盘上的每个键，都会发出不同的声音。其中在按下键盘上的字母键时，会发出对应的字母读音。此外，还提供设置朗读单词、英文句子等功能，以及可以通过点击“编辑方案”按钮，从弹出的窗口中更改鼠标、键盘按键对应发出的声音。

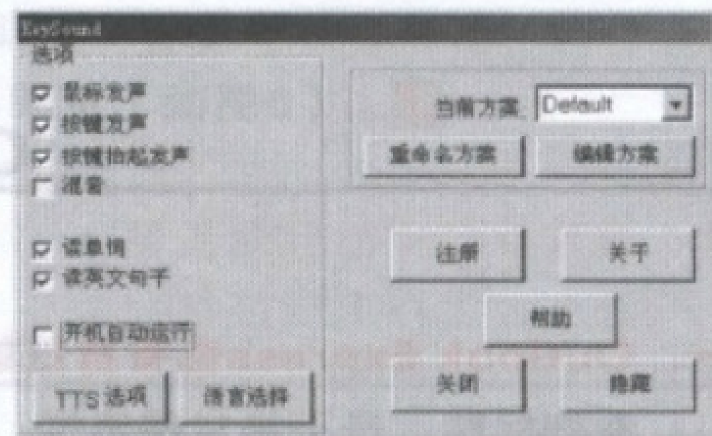


图6

由于此软件本身有特殊功能，它适用于学习键盘盲打的用户，在书写英语类文章时，这款软件也有一定的帮助，同时也可给单调的单击按键动作，带来新鲜的听觉感受。

六、鼠标、键盘全自动

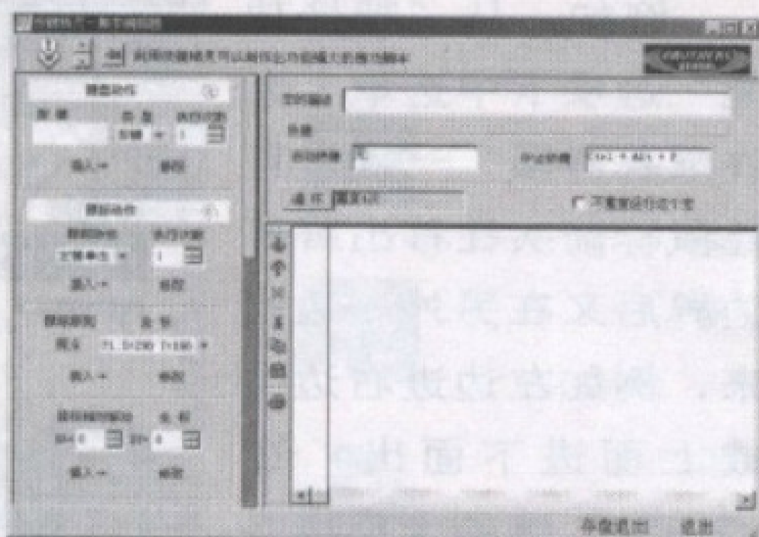
软件名称：Quick Macro

下载地址：http://www.skycn.com/soft/6854.html

Quick Macro（按键精灵）是款键盘和鼠标的宏处理软件，它的容量大小只有189kB。利用按键精灵我们可制作键盘鼠标的动作脚本，从而实现自动运行一系列键盘、鼠标动作的功能。

下载并解压按键精灵软件后，即可从解压目录中执行软件。在该软件的主窗口，已有3项在安装软件后就设置好的宏脚本；如果想自己增加鼠标、键盘的宏脚本，可点击窗口里的“增加”按钮，点击之后就会进入到如图7所示的脚本编辑器。虽然按键精灵相对比较简单易用且

功能强大，却还是需要一定的练习时间才能很好地掌握。有兴趣的朋友也可到网上查找一些关于脚本编辑的应用与设置。


图7

按键精灵目前最主要的用途是作为网络游戏的练功软件，它是一款不会破坏游戏平衡性的网络游戏辅助软件，利用好它可大大提高玩游戏的效率。此外，在日常的工作中，一些重复性的键盘鼠标操作也可让按键精灵帮用户代劳。目前最有创意的使用方法是制作工业控制脚本，实现工业控制的无人职守功能。

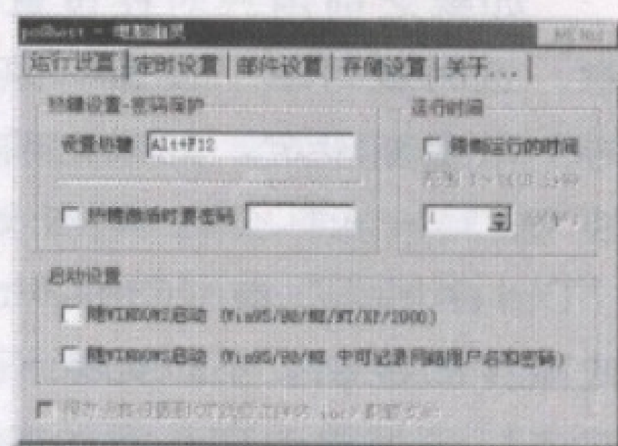
七、跟踪键盘、鼠标的足迹

软件名称：电脑幽灵

下载地址：http://soft.km169.net/soft/html/4273.htm

电脑幽灵是一款可记录鼠标、键盘（包括小键盘）动作，同时可定时、定项记录，并控制软件运行时间、启动热键和存储文件路径等多项功能的软件。

下载并解压该软件后，在运行时该程序会驻留在内存中，时刻记录着键盘和鼠标键的一举一动。这时可快速连续按下“Alt＋F12”键两次，该软件的主窗口就会弹出来，**如图8**所示。其中，软件里的“运行设置”选项卡包括热键设置、运行时间、启动设置3项。其默认的设置热键为“Alt＋F12”，如果不喜欢可将其修改成其它热键，同时也可为热键设置密码，这样当开启此软件后，别人在自己的电脑上做了什么都记录下来的同时，也防止别人开启这款软件。


图8

在“定时设置”选项卡里，如果用户不想记录全部时间的键盘和鼠标的输入，避免无用的信息，在这里用户可去除不必要记录的日期和时间；而“邮件设置”选项卡，则可通过Internet发送记录文件；“存储设置”选项卡是为用户提供设置选择记录的范围，例如是否开启记录鼠标右击或键盘上的功能键等。此外，里面的“存储文件”一项的设置，是用于记录键盘、鼠标操作的记录文件，这里需要注意一点，在里面设置的记录文件往往是隐藏了的，因此要查找在里面设置的记录文件时，需要显示隐藏的文件。

Outlook Express使用技巧四招

■福建 公羽

一、Outlook Express也有自己的主页

看到标题，是不是觉得奇怪：OE也有主页？OE的主页是指打开OE程序后，在“文件夹栏”中点击最顶端的“Outlook Express”项，右边邮件窗格显示的就是OE的主页。不过日久天长，看了默认的主页是不是有点烦，没关系，我们可改变它。

打开注册表，依次展开主键HKEY_CURRENT_USER\Identities\{329DD020-C72C-11D6-B244-B0D215B79A45}\Software\Microsoft\Outlook Express\5.0，在右窗口中新建一名为“FrontPagePath”（不包括引号，下同）的字符串值，赋值为一个URL网址或本地一个HTML文件的绝对地址，如“http://www.cfan.com.cn”或“C:\cfan.htm”（如图1）。之后打开OE，在“文件夹栏”中点击最顶端的“Outlook Express”项，这时你会发现邮件窗格显示的是刚刚赋值的网址或文件（如图2）。

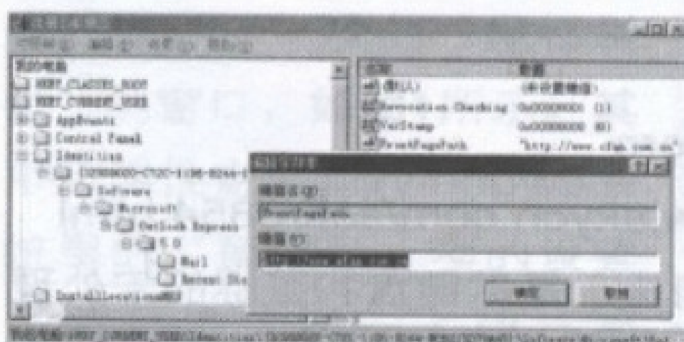
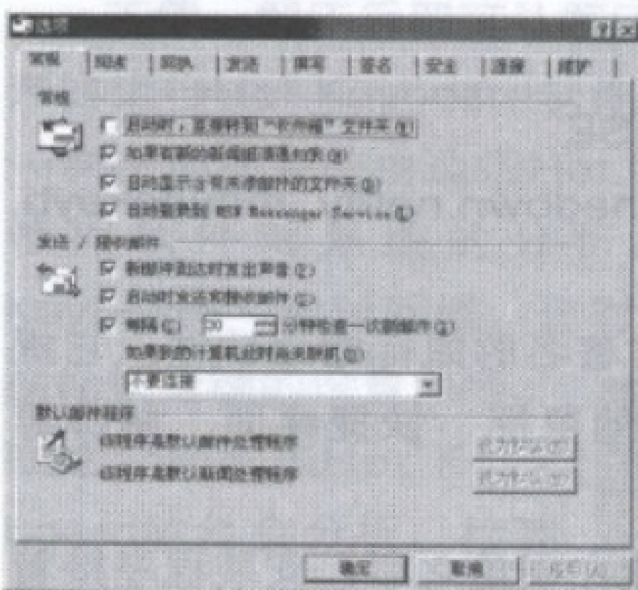

图1


图2

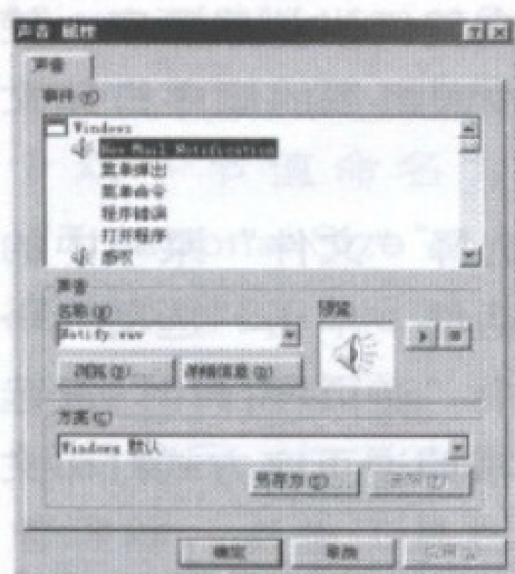
小提示：如果你未给字符串值“FrontPagePath”赋任何值，那么邮件窗格就显示空白页。本技巧在Win98＋OE 5.0下测试通过。

很多网友都用过一些专业的网页制作软件，所以我们可把目标页面设置成自己制作的日程安排的网页，至于目标网页的质量如何，就要看自己制作网页的功底了！不过不会制作网页的朋友也别灰心，因为除了专业的网页制作软件外，还有一些容易上手的傻瓜软件（如东方网页王），通过它们提供的模板把自己的日程或别的自己喜欢的信息制作成美丽的网页，当然你也可把路径设为自己经常访问的文件夹（如我的文档）。以后一打开OE，首先看到的就是这个页面，前提是未选中“工具→选项”设置窗口的“启动时，直接转到‘收件箱’文件夹”复选框（如图3）。


图3

二、改变新邮件到达时的声音（You got an Email！）

OE在收到新邮件后会发出声音提示你，日久天长，这种提示声是不是听得很烦，那么我们更改它。不过OE并没有提供相关选项，其实这要在控制面板中更改，进


图4

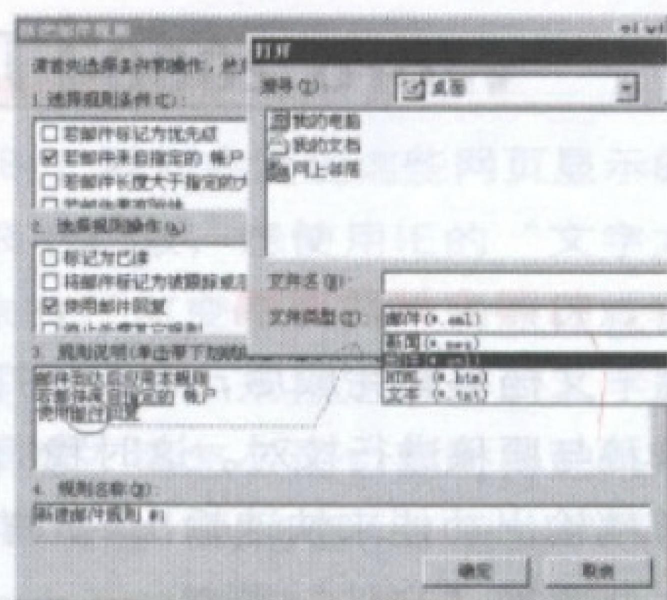
入“控制面板”窗口，点击“声音”（以Windows 98为例），打开“声音属性”（如图4），在“事件”栏中选中“New Mail Notification”，之后在“声音”栏中更改成其它声音文件，点击“确定”即可。如果你安装了MSN Messenger，也可用同法更改最后的“新邮件”项。

三、自动回复邮件

许多收费的邮箱都有自动回复功能，不过对于大部分使用免费邮箱的用户来说，就不能享受到这个功能了吗？利用OE的邮件规则就可轻松实现。

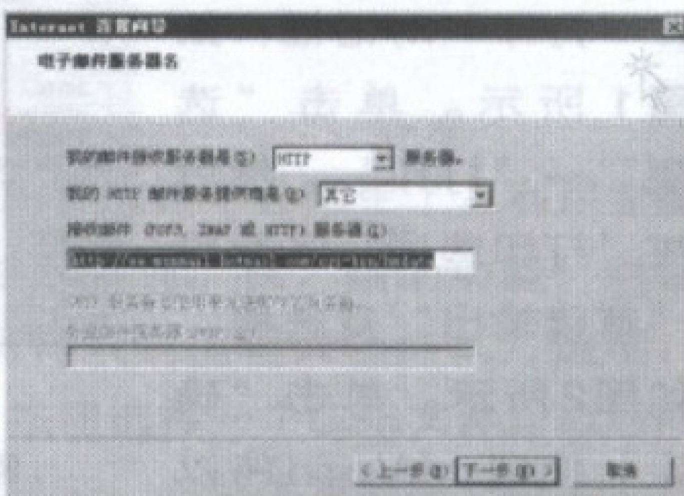
在OE主界面中点击菜单“工具”→“邮件规则”→“邮件”，弹出“新建邮件规则”对话框，在“选择规则条件”栏中把“若邮件来自指定账户”的复选框选中，接着在“选择规则操作”中选中“使用邮件回复”的复选框。这样在“规则说明”中就组成了一个邮件规则，你可发现“指定的”和“邮件”关键字为蓝色显示，首先单击“指定的”字，选择好账号（只能选择其中一个账户），接着单击“邮件”，在“打开”对话框中选择好事先准备好的回复文件，这里可是.nws（新闻）、.eml（邮件）、.htm（网页）和.txt（文本文件）4种类型（如图5）。

提示：如果需要对多个账号使用回复，只有再次使用此邮件规则进行添加。


图5

四、脱机操作WebMail

众所周知，Hotmail、MSN、Yahoo等免费邮箱都是HTTP类型的，即只能用Web方式接收，不过随着技术的成熟，OE已支持接收Hotmail邮件，当你在OE的邮箱注册向导中输入Hotmail的邮箱地址时，点击“下一步”后进入“电子邮件服务器名”，OE已在“接收邮件服务器”中填入http://services.msn.com/svcs/hotmail/httpmail.asp。其实OE也支持接收其它HTTP邮箱，你只要知道该邮箱的接收邮件服务器即可，如MSN的接收邮件服务器是http://oe.msnmail.hotmail.com/cgi-bin/hmdata，这时你只要在“电子邮件服务器名”对话框中的“我的HTTP邮件服务器提供商是”选择为“其它”，这样“接收邮件服务器”为可写状态，输入对应的服务器即可（如图6）。


图6

下载软件的终结者——Net Transport

■北京 付浩

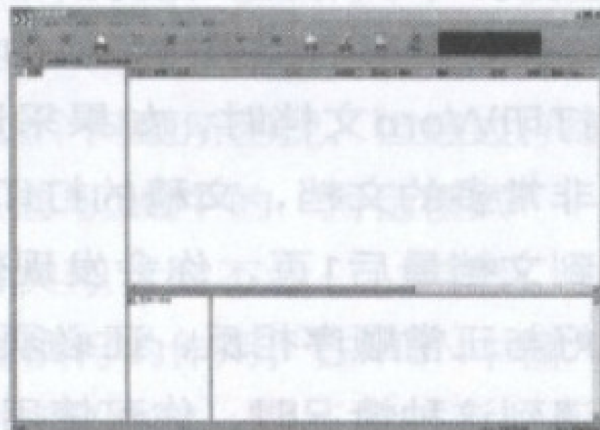
随着网络的普及化，各种各样的东东都可在网上找到，有应用软件、电影、音乐……可现在的网络带宽问题一直没有得到根本解决，网络的下载速度更让各位网友头疼，那么到底用什么软件下载才能达到网民的要求呢？中国的网民现在大多数使用的无外乎两种下载工具：一个是网际快车，一个就是网络蚂蚁。

这两款软件都有自身的缺陷，抛开速度不提，就说它们支持的各种协议，现在网上在线收看的影片越来越多，几乎都是以MMS和RTSP来打头的，可用蚂蚁和快车就不能胜任这项工作了。不过没过多长时间网上就出现了一款叫StreamBox的软件，它对MMS和RTSP协议有很好的支持，可速度又不近人意，那到底用什么下载软件才能达到两全其美的目的呢？下面就给大家介绍一种新的下载工具。

它的名字叫Net Transport（翻译过来就是网络传送带，如图1），看到这个名字可能有些网友要问，这是不是一款外国软件，界面是不是英文的呀？其实它跟前两款软件一样支持多语言界面，还是一款免费软件，下载网址http://www.ttdown.com/softview.asp?softid=7187。

Net Transport是一个快速稳定功能强大的下载工具。优点是速度快，CPU占用率低，如果想设置得更细一点，只要通过主菜单的工具栏里的选项按钮即可。速度解决了，紧接着就是下载完软件的管理问题了，那也不用怕，它内建了易于使用的文件管理器，轻松实现按类别存放下载的文件。网友把类别分得多么细都行，具体操作可通过主菜单下类别选项中的新建选项实现。

最值得关注的一点就是它支持的协议了，Net Transport现在支持HTTP、FTP、MMS（Microsoft Media Service）和RTSP，而且这些协议均可实现多线程断点续传功能，当然前提是只要站点支持。这里特别要说的就是MMS协议，这种协议现在在网上是最流行的，只要是在线看的东东大多是这种协议，它的MMS协议流每秒的字节数差不多是固定的，这就决定了MMS流本身不能充分利用用户所有的带宽，它支持的最多线程是10，所以多线程技术在缩短MMS流下载时间方面效果立竿见影。同类软件中少有支持MMS多线程下载技术的，除了StreamBox。所以我预想Net Transport将成为未来下载软件的主力军。


图1

Word 2000打印技巧

■湖南 aj

一、打印文档的草稿

文档编辑完成后，在正式打印前，总是先打印出1份样稿与原稿进行校对。这时我们可使用Word 2000提供的草稿输出功能来快速输出1份样稿。

选择“文件”菜单中的“打印”命令，打开“打印”对话框，如图1所示。单击“选项”→“打印”，然后在“打印选项”区选中“草稿输出”复选框，如图2所示。单击“确定”按钮，Word将以草稿方式输出文档。

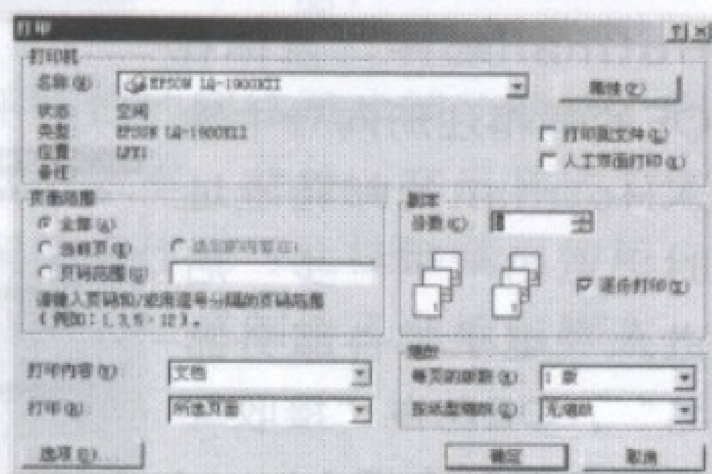


图1

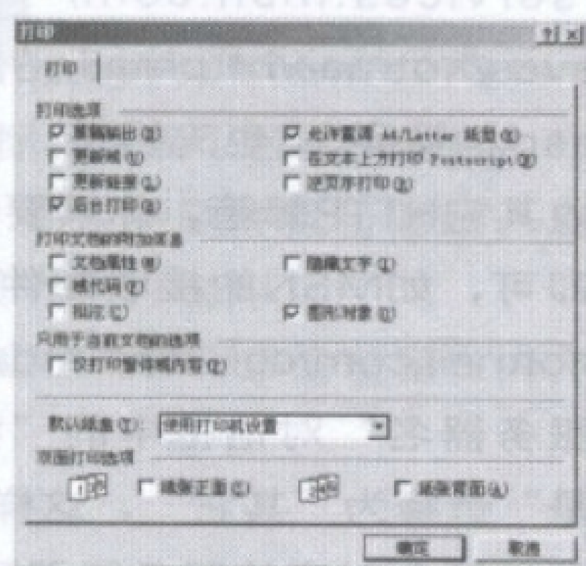


图2

注意：使用草稿输出功能打印文档时，Word将以最小的格式打印文档，文档中的大部分图形将不打印，因此可用较快的速度完成打印工作。此外有一些打印机不支持草稿输出功能。

二、打印文档中的部分内容

首先在文档编辑区选中需要打印的内容，然后点击“文件”→“打印”→“页面范围”，选择“选中的内容”，最后单击“确定”按钮将选定的文档内容打印输出。

三、一次打印多个文档

启动Word 2000，选择“文件”菜单中的“打开”命令，选中需要打印的多个Word文档，单击“工具”按钮，从下拉菜单中选择“打印”命令，如图3所示。Word将会将选中的多个文档打印输出。

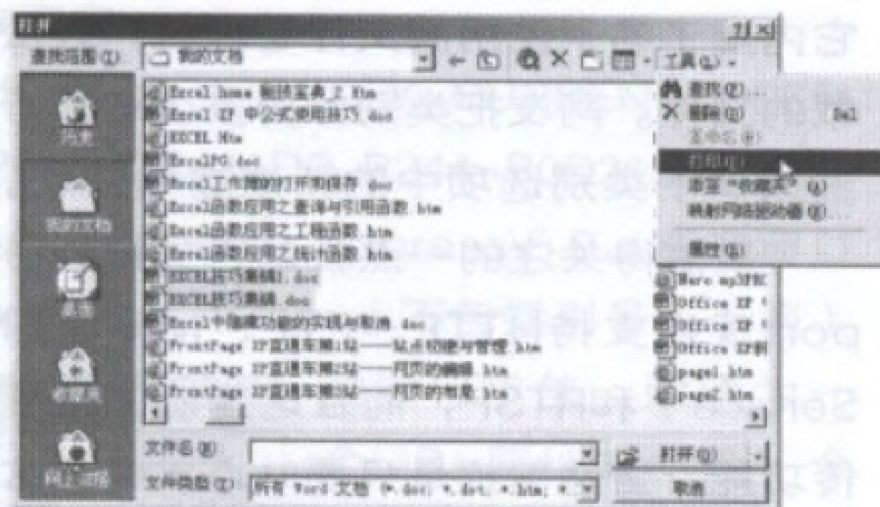


图3

四、逆页序打印

使用彩色喷墨打印机的用户都有过这样的经历，当你打印Word文档时，如果采用常规打印方式打印一篇内容非常多的文档，文稿的打印顺序将从文档的第1页开始直到文档最后1页，你会发现输出的文稿纸张的放置顺序正好与正常顺序相反，还必须花时间将文稿重新排放。其实遇到这种情况时，你可使用Word 2000提供的逆页序打印功能输出文稿，从而得到正确的文稿纸张放置顺序。使用逆页序打印功能时，Word将按照颠倒的顺序打印文档，最先打印最后1页。

逆页序打印的启用方法是：选择“文件”菜单中的“打印”命令，打开“打印”对话框，单击“选项”→“打印”，在“打印选项”区选中“逆页序打印”复选框。单击“确定”按钮，Word将按照逆页序方式打印文档。

让OE收信时跳过无法收取的帐号

■天津 刘玉莲

笔者共有6个邮箱，有的为Web邮箱，有的则是通过代理服务器来完成收发邮件任务的。长期以来笔者在使用OE收信时发现，OE会自动对用户所设定的每个帐号进行邮件收发，但如果其中某个帐号由于某些原因（像我这样就是Web和代理服务器原因，还有的是服务器一时停止服务，忘记密码等）而无法收取邮件时，系统就会搁置后面帐号的收发，使自己苦苦等半天都没有结果。因此，我们就非常有必要通过人为的设定将无法顺利收发邮件的帐号跳过。如果你也有同感，请打开注册表编辑器，依次展开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Account Manager\Accounts主键，再展开其中的每个帐号所对应的子键，将它们下面的双字节值“POP3 Skip Account”的数值由“0”改为“1”即可（如图1）。这样，当某个帐号由于具体原因无法收取邮件时，系统会自动进行下一个帐号的邮件接收，给我们带来极大的方便。

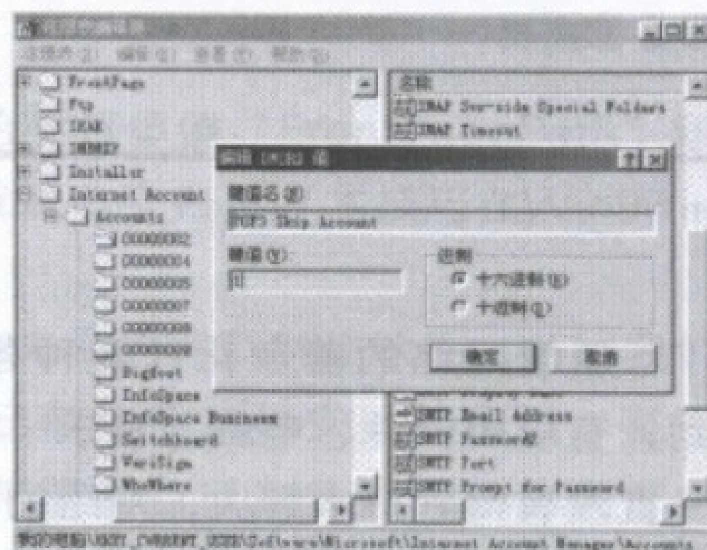


图1

更改XP缩略视图大小

■福建 公羽

在XP的资源管理器中，有“缩略图”查看方式，启用这种方式查看文件后，Windows XP就会缩略文件夹中有的图片，提示你这个文件夹的内容，不过缩略图的默认大小是96×96像素。你是不是想个性化一点，自定义它的大小？在注册表中增加1个键值就可轻松达到这个目的：在“运行”窗口中输入“regedit”（不包括引号，下同）打开注册表，如果你要给所有用户更改，展开主键HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer，如果只是给当前用户更改，则展开主键HKEY_CURRENT_USER\Software\

Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer。在右边的窗口中单击右键，选择菜单“新建→DWORD值”，给这个双字节值命名为“ThumbnailSize”，赋值范围在32至256（10进制）之间。这样设置后，打开资源管理器，点击工具栏的“查看”按钮，选择“缩略图”方式，缩略图大小就改变了（如图1）。



图1

让Windows时钟变个脸

■北京 冷血杀手XP

你是否感觉到Windows时钟的样子很枯燥呢？如果是的话，那就跟我一起设置自己的个性化时钟吧！

首先，打开“控制面板”，选择“区域设置”，在弹出的“区域设置属性”窗口中选择“时间”选项卡，然后在“时间样式”下拉菜单中选择“tt h:mm:ss”或“tt hh:mm:ss”（12小时制）选项。接着，在“上午”和“下午”输入框中输入自己的名字或其它你想要显示的文字（如图1），点击“确定”，关闭“控制面板”。这样，就打造好自己的个性化时钟了（如图2）。如果以后还想恢复原来时钟的样子，只需在“时间样式”下拉菜单中选择“H:mm:ss”或“HH:mm:ss”（24小时制）选项即可。

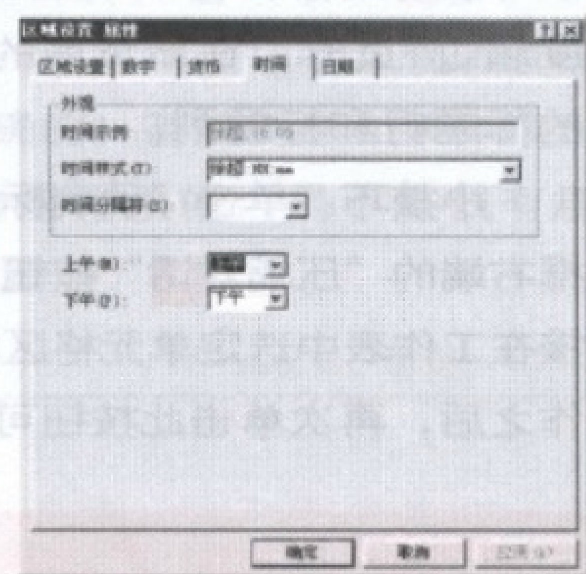

图1

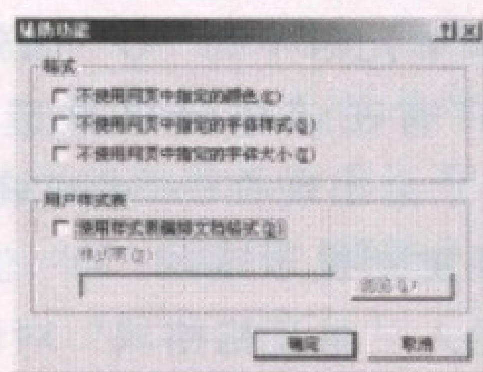
图2

实现原理：当用12小时制显示时间时，前面必须用上午/下午或AM/PM加以区分；此时，只要把用以区分的上午或下午改成其它文字，就可达到设置个性化时钟的目的了。

巧用IE辅助功能，让浏览更舒服

■福建 陈旭波

打开IE的“Internet属性”窗口，在“常规选项”页面，点击“辅助工具”按钮，此时会弹出“辅助功能”对话框（如图），笔者平时很少注意到该处设置，但最近却意外地发现它的妙用之处。


图1

一、突破字体大小不能调整的束缚

有时在浏览某些网页时，我们会发现这些网页显示的字体非常小，浏览起来很不舒服，想使用IE的“文字大小”功能调整大小，却未有任何变化，其中的原因就在于“文字大小”功能只能对网页中未指定字号的文字起作用。能不能突破这种束缚？再怎么说也要对得起这双眼睛啊！别急，在IE“辅助功能”对话框中，看到“不使用网页中指定的字体大小”选项吧？勾选它，退出“Internet属性”窗口后，看看字体大小对那些“顽固”的网页是不是起作用了？

二、随心所欲设置显示样式

CSS样式表想必广大网友应该不会陌生了。利用它能非常方便地调整网页的显示外观。在“辅助功能”对话框，我们还能发现“使用样式表编辑文档格式”选项，勾选它后，点击“浏览”按钮选择一个CSS文件，以后网页就可按该CSS文件格式显示。必须注意的是，要使选择的CSS文件中的颜色、字体样式、字体大小起作用，你必须勾选“格式”选项框里相应的3个选项。

MSN另类使用技巧二则

■福建 王新禧

笔者在使用MSN的过程中，发现MSN有一些不为人知的另类小技巧，特写出来与大家分享。

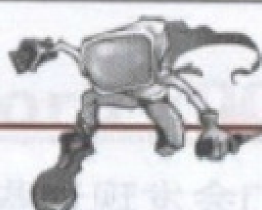
一、让MSN多线程工作

由于MSN本身不支持同时开两个帐号与别人聊天，因此给我们带来了许多不便。想不想让MSN变得像QQ那样能开多线程工作？这时我们就要借助优秀的第3方软件——Multisession Patch来帮助MSN实现这个功能。你可在http://download.pchome.net/internet/communications/msn/11903.html下载到这个软件的最新版。要注意的是，由于该软件是使用VB编写，因此你必须先安装Microsoft VB 6.0运行库才能运行该软件。而且要确定你的MSN版本在4.7以上。

安装完成后，运行执行程序，会弹出个小窗口（如图），点击右边的“Detect”按钮，软件会自动检测你的MSN版本，通过版本检测后，点击Patch进入。接着打开MSN，就可在系统资源允许范围内打开多个MSN窗口了。

二、输入时也可换行

相信用过MSN的朋友都有个苦恼：在MSN的输入对话框打字时无法换行。经常一句话未打完，要换行了，习惯性地按一下回车，结果这句半截的话就发了出去，让对方看得莫名其妙。笔者刚开始时也被这个问题所困扰，但经过仔细研究，发现在MSN的对话输入框与QQ中的“对话模式”——“按回车键发送消息”非常类似，会不会……果然，按“Ctrl+Enter”在MSN里就起着换行的作用，在MSN中输入时难以换行的苦恼用这个方法就解决了。



常用办公软件中重复表格标题行方法

■湖南 周进

在使用Word、Excel、WPS等办公软件时，有时会遇到需要编辑一些表格长度超过一页纸张的超长表格，为了便于阅读理解，总希望在每页表格中都能重复标题行。但在常规操作方式下，这些办公软件在处理这类超长表格时，并不会自动在表格每页重复标题行，还需要我们采用不同的操作方法进行手工设置，才能实现在页面中重复标题行的功能。在下面的文章中，向大家介绍在不同的办公软件中实现重复表格标题行的具体操作方法。

一、在Word中重复表格标题行

1.首先利用“插入表格”或“绘制表格”功能在Word文档中插入所需要的超长表格，然后在表格中输入标题行内容。

2.将表格中需要重复的标题行（1行或多行）全部选中，然后选择“表格”菜单中的“标题行重复”命令。如图1所示。

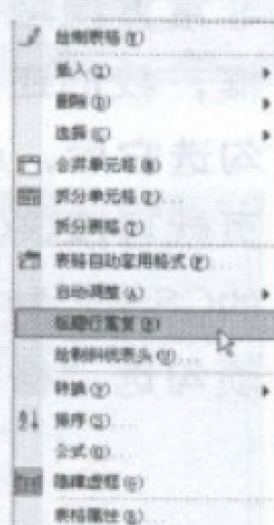


图1

这样该表格中设定的标题就会重复出现在每页表格页头位置。

二、在Excel中重复表格标题行

在Excel中，用户不仅可在每页表格中重复表格顶端的标题行，而且还可重复表格左端的标题列。

1.打开需要设置标题行的工作表，选择“文件”菜单中的“页面设置”命令，打开“页面设置”对话框。

2.单击“工作表”标签卡，在“打印标题”选项区中选择相应选项可在打印工作表的每页中都打印重复的标题行或列内容。例如要将表格中特定的行作为每页的行标题时，选择“顶端标题行”选项，如果要在每页有垂直方向的标题时，则选择“左端标题列”。然后在工作表上所需的标题行或列中选择相应的单元格或单元格区域，这时“顶端标题行”和“左端标题列”编辑栏中就会出现所选定的行或列名称。如图2所示。

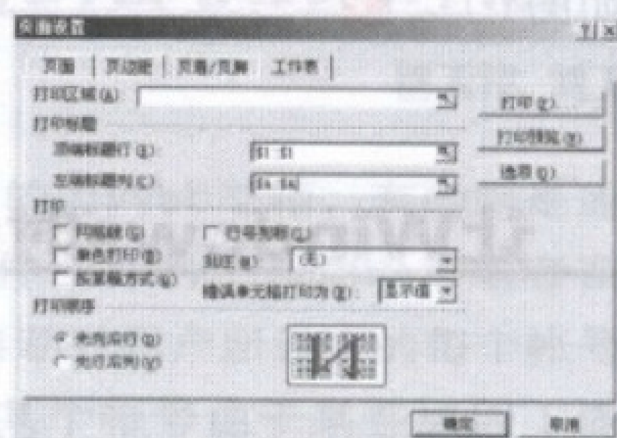
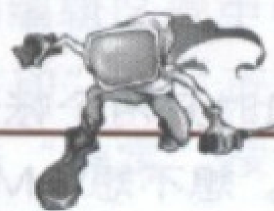


图2

3.单击“确定”按钮保存设置。

当Excel工作表的长度超过1页时，在新页面的表格中将会自动出现所设定的标题行和标题列。

小技巧：单击“顶端标题行”或“左端标题列”编辑框右端的“压缩对话”按钮可暂时移去对话框，以便于直接在工作表中选定单元格区域来输入所需的区域。完成操作之后，再次单击此按钮可重新显示整个对话框。



隐藏Excel工作表中的“0”值

■山东 金延强

在使用Excel统计数据报表时，某些公司有规定，报表中不允许出现空白单元格，如果数据是零的话就必须添“0”，这样一来整个工作表中经常会出现很多“0”，显得凌乱不堪，让人看起来眼花缭乱，给我们平常的编辑和打印带来很大不便，但这些“0”值又不能随便删除，因此要想个办法把它们隐藏起来才行，等到上级检查时再让它们显示出来即可。

一、全部隐藏法

如果要全部隐藏工作表中的“0”值，可单击“工具”菜单中的“选项”打开“视图”标签项，在“窗口选项”里把“零值”复选框前面的对号去掉，单击“确定”按钮（如图1），你会发现工作表中的所有包含“0”的单元格都变成了空白单元格。

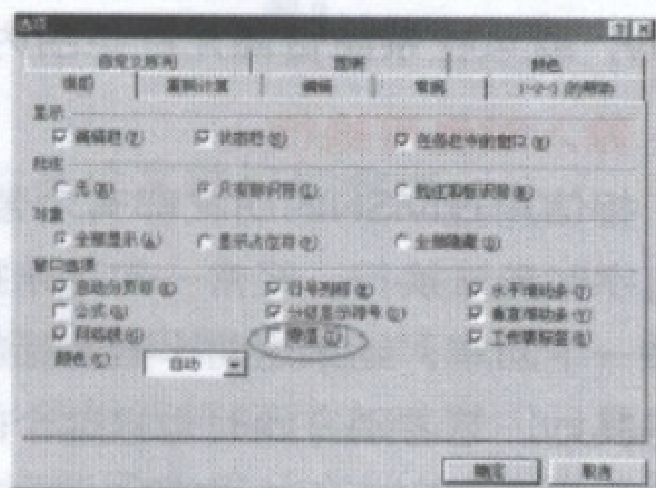


图1

如果要重新将这些“0”值显示出来，只需重新按照上述步骤选定“零值”复选框即可。

二、部分隐藏法

有时我们可能需要有选择地隐藏工作表中的“0”值，此时可按照下面的方法进行：首先选定包含“0”值的单元格，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“设置单元格格式”命令，在“单元格格式”对话框选择“数字”选项卡，在“分类”列表框中选择“自定义”选项，然后在右边的“类型”文本框中输入“0;_0;;@”，单击“确定”按钮（如图2），这样该单元格中的“0”值就会被隐藏起来了，并且只有在该单元格被选定时，单元格中的“0”才会出现在Excel的编辑栏中。

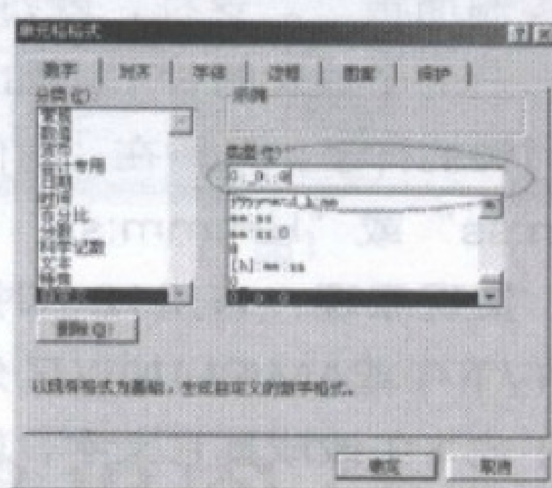


图2

要重新显示这些“0”值时，只需按照上述步骤进入“单元格格式”对话框的“数字”标签项中，选择“分类”中的“常规”选项即可。

试办公备

使屏保密码形同虚设

■北京 XHacker

用UltraEdit还可让屏保密码形同虚设，即输入任何密码都会正确，可这样做：假设你的Windows安装在C盘WINDOWS目录下，用UltraEdit32等16进制文件编辑器，打开C:\WINDOWS\system文件夹下的Password.cpl程序，这是个控制面板程序，在进行屏保密码验证时，Windows会调用它（当然其它程序也会用到，但Password.cpl就是我们的目标）。打开后，按Alt+F3组合键调出查找对话框，在该对话框的“查找什么”栏中输入39 7D FC 75 34，会找到唯一的一处结果。找到后，将其改为39 7D FC EB 34，赶快存盘，就得到了一个具有“免疫力”的Password.cpl文件，下次碰到屏保密码验证时，你只要点击“确定”按钮就可以了，因为此时的Windows对你输入的任何密码都会认为是正确的！这里还有个有趣的现象，就是如果将39 7D FC 75 34改为39 7D FC 74 34，那么在屏保密码输入框中只要输入的密码是错误的，点击“确定”按钮就会成功退出屏保，即程序认为密码是正确的！有趣的是如果你输入正确的密码，程序反而认为是错误的！是不是很有趣呢？自定义软件的乐趣尽在其中！

让Windows显示出隐藏的共享

■北京 XHacker

众所周知，在Windows 9X中设置共享时，只要在共享名后加上“$”这个符号，就可使共享隐藏。比如，我们给一台名为Share的计算机C盘设置共享时，只要将其共享名设为C$，这样我们将看不到被共享的C盘，只有通过输入该共享的确切路径才能访问此共享。不过，我们只要将C:\WINDOWS\system文件夹中的“msnp32.dll”文件稍作修改，就可让Windows显示出隐藏的共享。

复制“msnp32.dll”到C盘下并改名为“msnp32”（在Windows下msnp32.dll文件会被调用，所以不能直接修改此文件），运行UltraEdit等16进制文件编辑器打开“msnp32”，点击“搜索”→“查找”，打开“查找”对话框，在“查找什么”栏中输入“24 56 E8 17”，找到后将“24”改为“00”，保存修改结果，关闭UltraEdit。重启计算机进入DOS模式，在命令行下输入“copy C:\msnp32 C:\Windows\system\msnp32.dll”，重启进入Windows，就可让Windows显示出隐藏的共享。

奇门遁甲

一句话技巧

用OE给好友发信，好友是否已经读过自己也不清楚，如果简单的设置一下OE，就可以在好友读完信后自动发给你一个已读邮件，这样一来心中就有数了。具体方法为：具体为打开OE，用鼠标单击“工具”菜单，依次选择“选项”→“回执”→“对于每个阅读回执请通知我”就可以了。 （辽宁 柳林）

在MS-DOS中键入：fc 1.txt 2.txt>3.txt，其中1.txt与2.txt为比较文件，3.txt为比较后生成的具有不同点的文件，这种方法很适合于两个注册表文件的比较。 （辽宁 柳林）

“控制面板”中的程序大都以扩展名cpl的文件存放在C:\WINDOWS\SYSTEM中，我们可以根据需要将控制面板中多余的程序删除掉，选中该cpl文件用右键单击，在弹出的菜单中选择“使用控制面板打开”即可以打开并查看相应的程序。 （辽宁 柳林）

Windows XP鼠标单击锁定功能的妙用

■山东 金延强

对于使用双键鼠标的用户来说，在浏览一些比较长的文档时，经常要按住鼠标左键来拖动滚动条上下移动，这样时间长了，不仅按住鼠标左键的食指会感到发累，而且还容易磨损鼠标，其实在Windows XP中，我们可通过启用鼠标的单击锁定功能来改变这一状况。

进入控制面板中，双击“鼠标”选项，打开“鼠标属性”设置窗口，选择“鼠标键”标签项，选中“单击锁定”框中的“启用单击锁定”复选框，然后单击“设置”按钮，在弹出的“单击锁定的设置”窗口中将时间设为最短，最后单击“确定”按钮即可（如图1）。

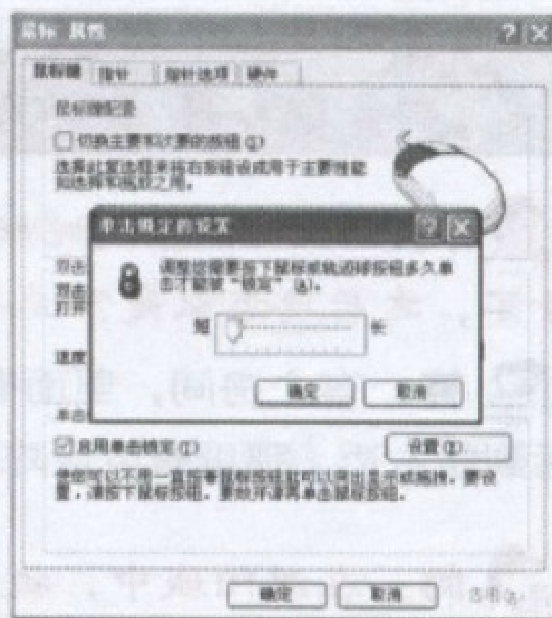


图1

以后在浏览一些比较长的Word文档和网页时，鼠标左键单击文档的滚动条，稍微停留片刻，然后通过上下移动鼠标即可实现文档的滚屏浏览，再次单击文档的滚动条即可关闭该功能。

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



读者 许翼才问：把CD转换成MP3的软件很多，但我现在遇到的问题是要**把MP3文件刻录成CD**并在VCD机上播放。请问该如何实现？刻录要专用的刻录软件吗？

答：可先将MP3还原为WAV文件后再刻录为CD，不需要专用的刻录软件，大多数常用的刻录软件都支持将WAV文件刻录为CD，当然也可用直接将MP3刻录为CD的软件，比如Nero等。

四川 龚胜

读者 凌冬问：我的电脑在每次启动时都出现登录网络界面，要求输入用户名和密码后才能将电脑启动起来，因特殊需求，**想去掉该登录界面**，请问该如何实现？

答：首先在“控制面板”中双击“用户”图标，在对话框中删除所有的用户。重新启动电脑，当显示登录对话框时，不输入密码，点击“确定”按钮。然后打开“控制面板”中的“网络”选项，将“主网络登录”选为“Microsoft友好登录”（或“Windows登录”），并单击“属性”按钮，在弹出的对话框中不选“登录到Windows NT域”。最后打开控制面板中的“密码”项，在出现“密码属性”对话框中选择“用户配置文件”标签，选中每一项“此计算机上所有用户使用相同的首选项和桌面配置”，最后“确定”。经过以上设置，电脑在启动时就不会出现登录网络界面了。

四川 龚胜

读者 羊头问：本人的1个**Word文件**无法打开，此文件是本专业技术书的1个章节，急等交稿，由于在输入过程中发生意外，**无法打开**，恳请专家给予指导、帮助。

答：你可试试下面的方法：启动Word，并选择打开该文件，这时由于文件已被损坏，在打开过程中Word会处于类似死机的停滞状态，这时按Ctrl+Alt+Del，在任务管理器中，将Word强行结束，然后立即再次启动Word，将提示你“文件已破坏是否修复”，选择修复，文件就打开了。因为该文件已损坏，其中将出现许多乱码（乱码多少与文件的损坏程度有关），将这些乱码删除，如果运气好的话文件内容可部分恢复正常。

四川 龚胜

读者 Pean问：我的电脑上安装Win98和Win2000双系统，最近在**使用正版“超级解霸”时出现问题**，在Win98中使用正常，而在Win2000下安装同一版本后却无法正常使用，请问原因何在？

答：产生此问题的原因可能是在Windows 98/2000里安装“超级解霸”时放在了同一目录下，导致“超级解霸”在某个系统中出现问题。解决的办法是在两个系统中安装“超级解霸”时选择安装在不同的目录下。

四川 龚胜

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《天地劫外章——寰神结》问题集

问：汾阳古墓找蛇妖那段剧情，我已拿到3个火折子了，之后要怎么走？

答：有个房间，里面有3个炉鼎，用3个火折子都点燃后到最右边，那里有传送阵，可将你传送至韩无砂的位置。

问：在濮阳城中，被太守袁出之后，我在客栈找到了高岚。按照攻略上说，找到小豆子可看见青莲自缢，但我找遍了全城都没找到小豆子。到底他在哪里呀？

答：小豆子就在之前找老婆婆问话的地方。

问：攻略说从幻神林出来后就可前往嵩阳门的阴之剑冢、恒山悬空寺的阳之剑冢以及斩龙台的荒之剑冢打3只幻兽，但我去了这3个地方却什么都没有，应该如何去触发剧情啊？

答：应该先到恒山一长老那里，可触发剧情，才可去打3只幻兽。

问：濮阳城中的酒楼在哪里？雾谷在哪里？

答：雾谷在太行山！酒楼要进门后往前走，走到有两个老头说话的地方左转，然后就找到了。

问：寰神九山的宝箱都在哪里？里面有什么？

答：在第1、3、5、7、9层中可分别找到1个宝箱，其所藏物品分别为凛日神刀、瑶光绫索、九阳煌珠、烈光

读者 Voo问： 最近在**发送邮件时常常出现错误**，收到类似这样的回复："邮件无法发送到您指定的地址中。在邮件传输过程中由于外部无法避免的错误导致邮件无法送达。"请问这是什么原因造成的，该如何解决这个问题？

答： 和通过邮局寄信可能丢失一样，在网上发E-mail也不是百分之百可靠的。有很多因素都会导致对方收不到你的来信。很多时候是发件服务器（SMTP）的故障：SMTP故障无论是使用注册ISP的还是免费的SMTP服务器都有可能发生。有的SMTP服务器很不稳定，经常死机，甚至突然取消了SMTP功能，如果仍使用原先的设置，就有可能导致邮件无法发送。解决的对策只能是多更换几个SMTP服务器，或使用一些提供SMTP功能的软件，实现本机发送电子邮件。此外也可能是对方的邮件服务器因某种原因未开机或系统出了严重故障。遇到这种情况时，你可等几天再发，或发到对方的另一个地址。除了SMTP服务器的问题外，一般来说还有以下问题也可能导致发送失败：

1.邮件地址错误：由于电子邮件地址是由各种字符等组成的，稍不注意就很容易把英文、数字等字符看错或在电脑上敲错，比如将下划线"_"当成连接符"-"把"."敲成"，"，将英文的"o"当成阿拉伯数字中的"0"等。因此，要避免电子邮件收发错误一定要保证收件人的电子邮件地址正确无误。

2.电子邮件过大：为了更有效地利用网络资源，ISP往往会限制邮件的大小。所以在发送超大附件时最好将它分割为几个较小的部分，通过几份邮件来发送，这样就可减少发送出错的概率。

四川 龚胜

读者 李健问： 最近当我想保存Word上的数据时，常常出现"**内存不足，是否保存为挽救文档**"的警告语。请问该如何解决？我的电脑内存为256MB，硬盘为80GB。

答： 出现这种问题，可能的原因有两个：一是系统感染了病毒。现在感染Word文档的宏病毒很多，大家一定要注意防范，请安装使用最新的防病毒软件查杀病毒。应急的处理方法是先将Word系统目录下的Normal.dot文件删除，然后将怀疑染毒的文件用写字板编辑一下。二是系统问题。请先清理一下TEMP文件夹下的临时文件，并将所有以"~"开头的文档全部删除。若以上处理都无效的话请重新安装Office软件。

四川 龚胜

读者 popD问： 我机器安装的是Win98操作系统，可最近不知怎么搞的，进入系统属性的性能选项发现有以下字样："**部分驱动器与MS-DOS兼容文件系统，这样会降低系统的整体性能。**"请问这是怎么回事？如何解决？

答： 这是Win9X操作系统的易发故障之一，很可能是系统感染了病毒，请用最新防毒软件查杀。另外也可能是硬盘控制器与某些配件存在冲突，请将其删掉后重新安装，并手动调整一下系统资源分配。另外也可能需要安装主板IDE驱动程序或补丁程序。同时最好将光驱与硬盘分别接在不同的IDE口。

四川 龚胜

读者 复合涂料问： 我电脑中的Word 97，在打印表格时，**前3行的表格打不出来，而且后面的表格也是断断续续**，完全乱了，请问是什么原因？

答： 不知你用的是什么打印机？我想很可能是EPSON的LQ1600K系列打印机，可按下面的方法处理：一是进入主板BIOS设置，将打印口的模式由ECP+EPP改变为正常；二是改变打印驱动程序，不要使用Windows自带的

戟、古剑龙皇。不过要取得这些宝物可是有代价的，需将守护宝箱的强大幻兽打败才可拿到。另外，在拿到古剑龙皇后，将其交给扶桑树精可增加邪皇霸剑的威力。

问： 我打败撼天后，拿到了骨笛，接下来要去寰神九山，还是要去扶桑之窟，假如到扶桑之窟，那骨笛要怎么用？

答： 在镜幻台中间使用"骨笛"就会传送到扶桑树精那里了，刚开始和他讲话会和他打一场，赢了他就会给你神木之枝。

问： 寰神九山第2层怎么去？现在第1层的鼎已点燃，神木之枝也拿到！可就是不知怎样到第2层？

答： 第1层传送点进入以后不是在一条弧形小路上吗？一直向左走不要进洞，走到头向上拐就到了。

问： 我在与高咸对决胜利后，屏幕一黑并出现殷千炀与高皇君的对话说我修改参数，要和高咸重打，并败给高咸。可是我并没有修改呀！

答： 只要你用隐藏商人那个密技就算修改，而且改了也可输给他呀。

《天龙八部》问题集补充

问： 我已将我的武功练到了10级，一时得意忘形只花银子买了藏宝图和铲子就去桂州城里的武器店买东西了，再走回大树下就不知道怎么得到字条了，是不是有什么特别的方法？

答： 应该没有什么影响，你先去郑老伯家门口的大树下，再将鼠标慢慢移动，变成手形后可拿到字条。

问： 完成聚贤庄事件后，在无锡会碰见大理三公，然后就会发生小镜湖事件，但我怎么碰不到，是什么原

程序，最好能安装EPSON提供的LQ1600K系列打印机的最新驱动程序。

四川 龚胜

读者 X档案问：我是贵刊的忠实读者，请问我的电脑刚打开，**系统资源**就只剩下84%，用一段时间后就更少得可怜，只有约60%，请问为什么？是否需要加内存？我的电脑配置为P4 1.6G，256M内存，Win98操作系统。

答：首先要明确一点，系统资源大小与内存大小并无直接关系。256M内存对于运行Win98是足够的，你应将重点放在调整软件上。首先请用最新的杀毒软件检查一下系统是否感染了病毒或木马。你也可按“Ctrl+Alt+Del”检查系统中运行了哪些程序，然后运行“系统配置实用程序”，将不需要启动的程序去掉。同时还可调低显示的颜色数、去掉桌面壁纸等，这些措施都有助于提高系统资源的利用率。

四川 龚胜

读者 2304问：最近发现我的电脑硬盘里出现了**found.000到found.010共10几个隐藏文件夹**，请问这些东西是干什么用的？能否删除？

答：这些文件是操作系统在扫描磁盘碎片时记录的临时索引文件，一般情况下没有什么用，直接删除就好了。

四川 龚胜

读者 傻傻兔子问：我用的是**ADSL，在Win98系统下上网却不稳定**，而在Win2000和WinXP下就没有问题。不知是什么原因？

答：在Win98下用ADSL上网确实会遇到一些莫名其妙的问题。这主要是因为Win98的网络组件本身存在缺陷导致，需要下载并安装Win98相关的补丁程序（可使用Win98的自动更新功能）。另外可换1个ADSL虚拟拨号软件试一下，看能不能解决这个问题。

四川 龚胜

读者 Liux问：因工作需要，我需**将ACAD的DWG文件调入Word文档中**，请问如何能将ACAD的DWG文件插入到Word文档中？

答：你可使用剪切板功能实现图形插入。打开DWG文件，设置ACAD图形文件为白底黑线，用复制粘贴命令将需要的DWG图形贴入Word文档即可，并可根据需要在Word中设置文本框，确定图形位置，以及使用图画编辑工具调整图形的大小、裁减多余部分等。

四川 龚胜

读者 巴克问：最近准备装机，筹划以后发现**显卡的选择**较为难，我准备购买P4 2GHz和256MB DDRRAM，但不知道显示卡的显存应该选择多大的好，是否真的有必要买128MB显存的卡啊？

答：目前显示卡显存确实容量增长迅速，前几年才发展起来的16、32MB显存，随着显示芯片技术的突飞猛进，已迅速提高到64MB甚至128MB容量了。再加上显存价格的不断下降，因此许多厂商均以高显存作为一种促销手段来推广给广大消费者，如配备128MB显存的GeForce 4系列和64MB的RADEON 8500系列显示卡等。

但事实上，对于一般的2D应用而言，显存容量的需求并不高，许多情况下只需4MB以下的显存容量就可满足高分辨率2D画面的需求了。而现在流行的3D显示卡在运行一些高端3D程序如大型3D游戏来说，其显存除了存放帧缓冲数据外，更多的容量仅仅用于缓冲材质贴图数据。而其基本规律是3D画面分辨率越高，则所需的材质贴图数据也越多，但目前大多数流行的3D游戏使用的材质贴图数据并不是非常多，而且部分显示卡带有材质压

因，如何解决？

答：这里如果默娘加入了，必须先去长白山。

我打时没有默娘，也去了长白山，触发了貂毒事件，然后去河南市集客栈门口处，会遇到大理的侍卫，告诉段王爷在小镜湖。

如果在这里不能触发剧情的话，那么试着先完成一些支线任务。

问：我找到的大义分舵怎么没有人呀？我怎么只找到一个淘儿做伙伴，其他的该怎么找呀？

答：大义分舵没人可能是你进入的时间不对，其中的事件一般要在天宁寺事件后到聚贤庄事件前的这段时间触发。

选了淘儿就不能再让钟灵加入了，其他的都是随着剧情加入的。

问：为什么淘儿就会砍人，不会用绝技？是不是要设置，如何设呢？

答：要想让淘儿使用绝招，在游戏中选人物属性，把战狂型改为智慧型即可！

问：我玩的是恶人路线，在开封市集遇到乌老大，他说要我帮他找龟蛋和鹿角，和他一起去开封药铺，老板说卖给西夏皇宫了！我帮李秋水打老虎进入西夏皇宫却怎么也找不到啊？

答：在西夏皇宫后花园上面湖边的草丛。

问：请问神州六器是否都需要合成？薛氏锁钥有什么用？

答：神州六器中只有天怒十方需要合成，你收集一

缩技术，这就对显存容量的要求不是那么迫切了。因此就目前而言，32MB显存的显示卡完全可胜任绝大多数主流程序的应用，对于一般的用户而言，如果不是必须的话，没有必要选择如此高显存的显示卡。

湖南 苏旅

读者 阿修罗问：我的电脑主板是**Intel 815E**芯片组的，最近买内存，请问这种主板**是否支持图拉丁核心的赛扬**？此外对PC150规格的SDRAM支持程度如何？

答：PC150规格内存多见于Kingmax的SDRAM系列。一般是指能稳定运行在外频为150MHz下的内存型号，此类产品在前两年很流行，主要是供一些对CPU超频有独特爱好的发烧友使用。PC150内存能顺利支持通过提高外频来超频的CPU，其稳定程度要比PC133规格内存好一些。据我了解，PC150规格内存对目前市面上绝大多数采用SDRAM设计的主板都有着良好的兼容能力，你在购买时可以自行测试一下。

你的主板是815E芯片组的产品，一般来说没有经过厂商的正式认证，是不支持图拉丁核心的赛扬的。因为图拉丁核心的赛扬CPU在针脚、电压和VRAM等技术指标上都有自己的特点，一般只被新型芯片组主板支持，如815EP－B系列等。当然，目前市面上也出现了一些号称自带电压调整线路的图拉丁赛扬CPU转接卡（包括Slot1 to Socket 370系列及Socket 370 to Socket 370系列），用户购买以后把CPU装在这类转接卡上，然后再接入老主板，一般也能正常支持图拉丁核心的赛扬CPU了。

湖南 苏旅

读者 800M问：我有2个Modem，听别人说**2个Modem同时上网**的话，速度要快不少，是真的吗？怎么弄呢？

答：双猫上网的问题以前也提到过，现在"专线"流行，关心这个的也就不多了，其实实现起来并不困难，但必须满足一些条件：除了有2个Modem外，用户还必须有2条可拨出的电话线，并且所拨的ISP帐号必须支持多人同时拨入。双猫上网在理论上的连接速率是2只猫最高速率的总和，但其代价是需要付出双倍的电话及网络费。目前主流Windows 98 SE/Me/2000/XP等操作系统都支持双猫上网功能。具体步骤以Windows 98 SE为例，在Windows的拨号网络中先设置好1个猫的工作状态，然后再用鼠标右键单击"我的连接"，选择"拨号属性/多重链接"，然后再选择"使用附加设备"，经过添加并选择设置另外的猫后就可以了。上网可按照正常的拨号规则以先后登录的顺序连通2个猫，这样就可顺利使用双猫上网了。

湖南 苏旅

读者 希望火焰问：我的**YAMAHA 724声卡**原来在Win98下使用正常，现在改用Win2000声卡就**无法发声了**，该如何解决？此外我的显卡是帝盟V770，我要升级最新驱动该怎么做？

答：你的YAMAHA 724声卡在Windows 2000下不能发声的问题，我觉得很可能是驱动程序的兼容问题，你可先去www.mydrivers.com下载最新版本的YAMAHA 724声卡For Windows 2000的驱动程序，一般下载安装后都可解决问题。此外注意在Windows 2000下声卡音频通道是否被正确打开，如果被关闭了，自然也无法发声。

你的显示卡是基于NVIDIA TNT2系列的产品，在当年也算是块王牌显卡了。TNT2系列的显示卡驱动程序可去www.mydrivers.com，在其中的查找栏中输入V770即可找到对应的驱动程序，当然你也可直接安装NVIDIA的TNT2公版驱动程序。

湖南 苏旅

套完整的只要都装备上就会有效果。薛氏锁钥用来打开薛神医宅密室中的宝箱，可拿到北冥真气的秘笈。

问：做什么事情可加声望值？怎样才能尽快加声望值？

答：去雁门关找飞飞，一直回答她的问题就可增加声望值了。

问：游戏中有很多招式和内功心法的搭配，怎样搭配比较好？

答：以下只是个人总结，不见得是最好的，仅供大家参考。

亢龙有悔——洗髓经
潜龙勿用——易筋经
神龙摆尾——易筋经
达摩掌——明火静功
通臂拳——雷部三诀
金刚指——小无相功
参合指——冰火脉
曹全碑——吐纳法
一阳指——无色禅
地火功——冰火脉
荡剑回风——无色禅
碧落九重剑——云芨功
地绝剑法——毒阳功体
柴刀十八路——小无相功
天如琼卢——浮图心法
八仙过海——浮图心法
芙蓉出水——北冥真气
万胜刀法——雷部三诀
赤壁赋——普贤心经
万劫刀法——洗髓经
弥陀棍法——洗髓经
蟠龙棍法——北冥真气
打狗棒法——明火静功
追魂鞭法——毒阳功体
笔随意走——普贤心经
落笔成兵——化功大法
二十四路伏魔杖——普贤心经
回打软鞭十三式——太极十三式
慈悲刀法——太极十三式
卷石破山——太极十三式
三破神机——太极十三式
如来千手法——雷部三诀
北冥神功——北冥真气
天山六阳掌——八荒六合神功
天山折梅手——八荒六合神功
偷龙转凤——心意气混元功

输入代码"pop"，中国移动用户发送到1010，联通用户发送到9090，进入大众软件短信社区！



来信问答

安静

2003年第1期《大众软件》我在1月10日才收到，比书摊上晚了很多！请给我个解释。邮购要慢那么多，那我还不如在书摊上零买呢。

zhoumowei0913

我在你们去年的杂志里看到，订阅半年或全年的杂志可以成为会员，并能得到会员卡以及一些优惠待遇，我就订了全年的《大众软件》。我收到了第1期的书，但没有发现会员卡。请问我能否成为会员并能得到会员卡？希望您能给予答复。

林晓：读者俱乐部发出2003年第1期《大众软件》的时间是元旦的前一天，但是由于元旦期间邮局方面信函量巨大，人力不足，造成邮寄上的迟缓。因而第1期杂志寄到订阅者手上的时候，可能会迟一些。这种情况，读者俱乐部从自身这方面改进的，是争取尽早将杂志寄出，并催促邮局提高效率。

凡是订阅《大众软件》的读者都可以成为"大众软件读者俱乐部"的会员，没有在俱乐部订阅杂志的读者，可将订阅收据的复印件直接寄给读者俱乐部（北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦413室晶合互动收，邮编100036）。会员卡夹在2003年第2期大软中，如果没有，可以打电话（010-88135693王亚平）查询。

山东 李源

2003年第1期的《大众软件》我仔细阅读了一遍，我认为是可圈可点的。"有字天书"栏目中新设的"乾坤一技"对菜鸟非常有用。但"龙虎榜——我正在玩的游戏"被改成双色的了，而且没有了玩家的评语，不爽！

林晓：其实2003年大软所做的内容上的调整还不止增加了"乾坤一技"，我们竭力使杂志内容更贴近读者，更实用。毕竟，杂志最重要的是内容而不是形式。TOPTEN的改变我也不喜欢啊，我现在1个彩页也没有了（正在和老编软磨硬泡中）。

河北 赵博

拿到了第1期《大众软件》，感觉变薄了。可是新一期的《大众软件》总页数增加到了200页，比2002年的要多出8页。那么为什么会有薄的感觉呢？我发现是铜版纸增多了，是铜版纸薄的缘故。

林晓：赵博误会了，2003年的《大众软件》正文没有用铜版纸印刷。杂志变薄的主要原因是采用了轻涂纸。当然，这一切的改变都是为了最大程度地控制成本，尽量少增加读者的负担。

沙狐

我写好了一篇游戏小说，正想投稿，但不知你们对稿件有何具体要求和具体的投稿地址。

林晓：你首先需要鉴别一下你写的是不是小说，如果是感受性质的文章，可以寄给"游园惊梦"栏目（suki@popsoft.com.cn），评论以及杂谈的给"龙门茶社"（yangli@popsoft.com.cn）。"游戏剧场"登载字数在1万字以下，以游戏为背景或线索，情节精彩，文笔优美的短篇小说。非常优秀的作品可以考虑适当放宽字数限制。稿件最好请用纯文本格式E-mail到linxiao@popsoft.com.cn，以方便回复。

大软短信社区新年有礼啦！

大众软件短信社区基于掌中万维MSBS系统平台，通过手机短信的方式，为读者用户提供更快捷、更方便、更高效的优质服务，旨在实现信息的快捷传递与沟通，使得读者与大软、读者与读者之间同步互动。

在开通的短短1个月中，我们得到了近万名短信会员的支持。羊年新春之际，为感谢读者对《大众软件》及大众软件短信社区的支持，特于2003年2月15日至3月15日开展优惠月活动。凡在优惠月期间加入大众软件短信社区的用户，就可成为大众软件读者俱乐部的会员，享受《大众软件》全年9折的优惠。机会难得，时间就是实惠，快快行动吧！

大软短信社区服务——

短信TOPTEN：发个短信让你轻松投票获大奖；

POP留言簿：与大软编辑们真情对白，留言咨询，参加社区主题讨论；

POP大闯关：勇敢者游戏，答题积分获取新游戏；

短信双周刊：最新游戏秘技、最新编辑部动态、最新优惠信息、最新活动安排，让你最先知道；



周末热卖场：5套最新游戏5折你先拿；

聊天无极限：让你与大软的百万读者短信碰撞。

拿起手机输入代码"pop"，中国移动用户发送到1010，联通用户发送到9090，然后按步骤注册完成后，你即可进入大众软件短信社区，享受快捷、方便、高效的大软服务！

大软短信社区采取包月形式，月租费5元，该费用从用户手机费用中扣除（发送短信每条0.1元，接收免费），并且每月通讯量大（即发送和接收短信条数最多）的前2名用户，将免费获得32M闪存！

聊天、游戏、猜奖、投票……尽在魅力无限的大软短信社区。

相关问题可拨打客户服务电话：（010）88118588-5003 刘伟 E-mail至msbs@popsoft.com咨询。

大软短信与你激情涌动，让你的情感自由地表达！

大众软件新春团拜会剪影

■本刊记者 寂静的冰河

晶合纪驴年马月骡子日，《大众软件》杂志社全体人员收到通知，今晚前往某某饭店，举行新春团拜活动。用狂人的话说就是：“杂志社的兄弟们，运动啦！运动啦！！……”众人一哄而上。正如国嘴崔永元形容的：一个单位，干活的时候几十号人，照相的时候百多号人，吃饭的时候几百人，分福利用品的时候要上千份，如果有个出国名额，能收上来一万多份申请表。在这个喜庆欢乐的时刻，冰河也才惊异地发现：原来我们杂志社也这么多人啊？不过，这里可没有吃闲饭的，平日在杂志上露面的只有我们记者编辑，但此时此刻，网站、排版、发行、广告……所有的幕后英雄都出现了。大家鼓掌！

瞧，我们的主持人有大明星派头吧！

宴会大厅里，大家感慨地环顾四周，一年过去，熟悉的面孔中又多了些新面孔，我们的《大众软件》也成熟了几分。虽然我们不能象中央电视台的国嘴一样过年拿领导开玩笑，但是在酒桌上攻击还是可以的。在某些“酒神”带领下，一干人等向领导们热烈敬酒。最终的结果，是等不及的积极分子开始相互敬酒，在上楼参加联欢之前就被灌翻。

本次联欢由《大众软件》员工互助会组织操办，所以他们就理所当然成了活动中最辛苦的人。（插播广告：《大众软件》晶合互助会是由杂志社员工组成的，崇尚健康自然，主张“以德服人”的组织。如果有人怀疑这个宗旨，可以学方世玉半夜到恩济大厦来敲锣试探一下，后果自负。）这不，在进联欢会场之前，他们要求每个人都签到。可恨某些人官僚惯了，竟然在签到本上字：阅、同意……当即被互助会护法美丽人生秒杀。（冰河签的是“北四环组组长”，死里逃生。）

“喝了咱的酒啊！上下通气不咳嗽……”从联欢会场忽然传出了高粱地里豪放的歌声，难道有大批西北汉子来到现场？不，是一帮盘踞恩济大厦多年的废柴们在引吭高歌。原来正进行一项名为“走调”的游戏，要求一名参加者戴着耳机将听到的音乐哼唱给本单位人分辨。看到司马平安上场，某些人便组织起西北风“助阵”……



大软、大游、大硬，大众家族合个影。数数其中都有谁：天堂鸟、cOMMANDO、珍珠、天丝、Salala、罗某人、蚂蚁、塔克堡、狼烟、Magnum、田震、美丽人生、8神经、风行水、上弦月、答笛、黑木、Dragonlance、蓝星、生铁、林晓、Binggo、志云、杰迪，三刊小编真不少，看你能否对上号。



抽到晚会彩电大奖的是……实权人物网管笨!





游戏的时候都是大小孩儿。



可怜平安声嘶力竭，本队人马依旧没有听出来他唱的是什么。他取下耳机，歌声清晰了：哥哥你走西口，小妹妹我实在难留……

美术总监JIN是晚会上最忙碌的摄影。但钓瓶子比赛一摆开阵势，他按捺不住兴奋扔下照相机亲自上阵。（“我几十斤的相机端半个小时不带打晃的，这等小事不是手到擒来？看我的！”）在锣鼓声伴奏声中，3分钟很快过去。JIN顺利获得冠军。但是任凭多个人威逼利诱，JIN仍然不肯下台：“我端上半个小时相机都不打晃，这还没到半个小时呢……”

“下一个项目：女士喝啤酒比赛。”打扮的像个可爱的洋娃娃的水孩儿姐姐是这次晚会的主持人。当她宣布比赛的时候，台下顿时掀起了要求水孩儿参加比赛的呼声。生铁挥舞着胳膊喊得最积极，可惜他的阴谋被镇压，水孩儿姐姐因为主持节目不能参加比赛。随后问题来了，生铁所在的单位没有女性！怎么办？扭捏了半晌之后，生铁以特邀队员身份出赛，并且轻松地一举夺魁。（生铁：“这点啤酒，我两口就喝光了。可惜不是青岛啤酒，不然我还要快，YEAH!”）生铁被奖励了一个巨大的礼盒，他乐呵呵得向大家鞠躬：“谢谢大家，祝大家明年出门捡个大钱包。”（后来我悄悄问他，盒子里面什么啊？答曰：一个铁丝光盘架子。）

正当冰河四处乱窜观赏热闹的风景时，忽然被人拉住了，原来是坐在对面的紫雪儿mm。“冰河平时多谢你照顾我，敬你一杯。”

美女敬酒，焉有不喝之理？我干了！咦？这酒的味道好怪啊，你没有放巴豆吧？

“没有，我只是把普京（燕京啤酒）和小二（小瓶二锅头）掺在一起了。”

啊？！

咣当！……

小编ONLINE

今日出场：寂静的冰河

姓名：真·北四环组·纵横无敌·绝无盗版·正义化身·负责订盒饭·组长·寂静的冰河

别名：冰雪之狐、夜冰河、挑灯看贱、夜雨流星、NEO·NEO……

籍贯：从小在新疆长大，应该算新疆人。

业余爱好：踢足球、看电影、听音乐、写小说，晚上一个人看星星。

职务：大众软件杂志社·专题记者

负责栏目：新闻速递（作为杂志开篇的栏目，每次第1个与读者见面，我好紧张……）专题企划和专栏综述，不定期撰写。

最喜欢说：运动啦！兄弟们运动啦！（其实是招呼人踢足球）图片！我需要图片！（栏目需要好图片啊）汪汪汪！（午饭来的时候，抢……）

最喜欢做：晚上听着音乐赶稿子。拿着带广角的数码相机，出没在各种场合，搜寻一切与读者利益有关的新闻线索。（IT狗仔队？）早上喝水的时候，与紫雪儿MM斗嘴。

最讨厌的事情：考试！特别是数学考试！

出没地点：网吧（无论黑白），编辑部的饮水机旁，中关村软硬件市场，大学的足球场。当然还有各个网络聊天室和社区。

最怕的人：杂志当期责编，催稿如催命啊！这期责编是谁？

最爱的人：当然是我亲爱的……父亲母亲，还有兄弟，还有1个妹妹。

人生志向：和自己喜欢的人在一起，做自己喜欢的事情，虽死无憾。

联络信箱：fox@popsoft.com.cn



这是冰河的……偶像！

林晓： 2003年第一期大软上的"迎新春电子贺卡大赛"活动，引起了很多读者的兴趣。有很多读者来信来电询问具体细节。为了能让大家有充分的制作时间，比赛作品的截稿时间将延迟到3月上旬。亲爱的读者们，趁着二月份空闲时间比较多，赶紧动手制作个性化的贺卡，争取丰富的奖品和丰厚的奖金吧！

迎新春电子贺卡大赛加油站

贺卡要求： 使用Office XP／2000、PowerPoint、Visio 2002这几种软件中的任何一种创作都可以。贺卡形式和内容不限，可以是节日贺卡、生日贺卡、问候卡、情人卡、友谊卡等等。

参赛作品投稿地址：

作品请采用软盘形式寄至《大众软件》编辑部收或E－mail：reader@popsoft.com.cn。邮件主题请注明"迎新春电子贺卡大赛"。

地址： 北京和平门邮局3056信箱《大众软件》"迎新春电子贺卡大赛"活动组收。

邮政编码： 100051

奖项及奖品设置：

一等奖：1名。 人民币3 000元，Windows XP与Office XP、Visio 2002各一套。

二等奖：2名。 人民币1 000元，Office XP、Visio 2002各一套。

三等奖：3名。 人民币500元，Windows XP、Visio 2002各一套。

纪念奖：50名。 Visio 2002各一套。

贺卡制作

使用Word制作贺卡

Microsoft提供了模板库可以使用。

（1）打开Word 2002，在"新建文档"任务窗格中单击"Microsoft.com上的模板"链接（Word 2000或97可以直接打开IE浏览器在地址栏中输入http://office.microsoft.com/china/TemplateGallery/default.aspx）。


图1

（2）此时在IE浏览器窗口中打开"Office模板库"，如图1所示。在模板库中单击"个人／生活"链接，然后在新窗口中再单击"春节卡"链接。

（3）即可在IE中预览这个贺卡的内容，如图2所示。我们可以单击"在Microsoft Word中编辑"链接，将该模板下载到Word中。



图2

（4）在Word中，编辑该贺卡，加入祝福的话和对方的名字，一份精美的贺卡就制作完成了，如图3所示。

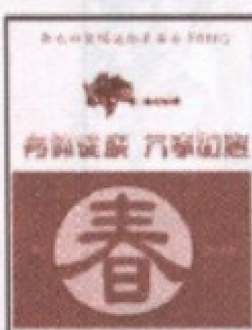


图3

Office的模板库除了提供"春节卡"外，还有生日卡、祝福卡、中秋卡、万用卡等模板可供下载使用。

使用PowerPoint制作贺卡

PowerPoint 2002是Microsoft Office XP办公套装软件的一个重要组成部分，它用来设计、制作信息展示领域（如讲演、授课、作报告等）的各种电子版演示文稿。它可以将图表、绘图、图片、文本和动画效果有机地结合起来，从而使演示文稿的编制更加容易和直观，用途也更加广泛。

打开Microsoft PowerPoint后，在任务窗格的"根据模板新建"区域内选择"通用模板"，打开"模板"对话框中的"演示文稿"选项卡，其中就提供了关于"贺卡"的演示文稿，包含了多种贺卡，如图4所示。当然，我们也可以使用一个空白的模板制作自己的贺卡。


图4

使用Visio 2002制作贺卡

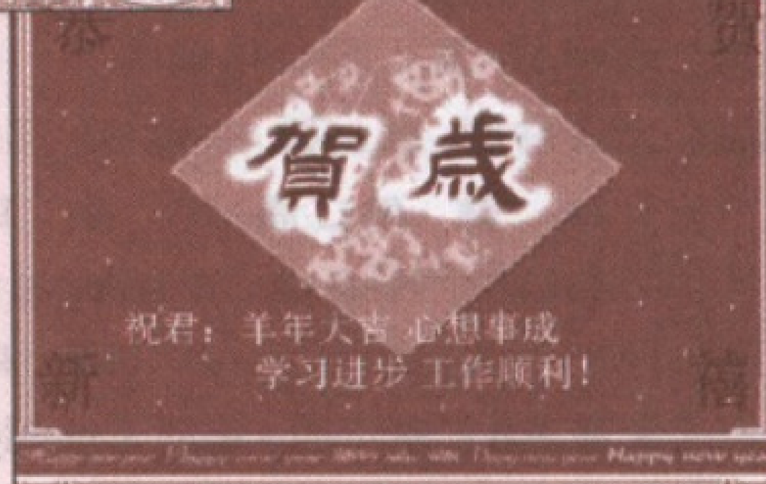
Microsoft Visio 2002是一套专业的商业图表绘制软件，它可以帮助用户创建业务流程图、组织结构图、时间线、软件流程图、数据库模型图和平面布置图等等。Visio独有的SmartShape（灵巧图形符号）可以辅助用户交流创意、信息和系统并将其可视化。


图5

虽然使用Visio来制作贺卡有点"大材小用"，但它提供给我们的绘图类型、绘图模板和绘图样板库的确给我们带来了制作图表的方便。图5就是使用Visio 2002制作的一个贺卡。

参赛作品选登


作者：黄小青



作者：卢天

"Office应用园地"网站地址：
www.mktgservice.com/officeplus/popsoft

《仙剑奇侠传二》有奖竞猜结果

我为仙剑狂

八载悠悠相思，魂牵梦萦，终于盼到再见仙剑！

当这期杂志出版之时，想必仙剑迷们已经拿到了千呼万唤的"仙剑二"，也就该知道我们在2002年第24期的"《仙剑奇侠传二》有奖竞猜"活动的答案了。

答案很出乎你的意料，是吗？也出乎我的意料啊！

但令我更无法意料的是玩家对"仙剑"的痴迷。竞猜活动一亮相，我们的信箱就被天南海北的答案塞满。电子邮件加上信件，愈接近"仙剑二"上市的日期则数量越多，竟然突破了4000大关，险然将林晓淹没。仙剑是许多人的游戏初恋，美好而伤感的回忆8年不衰。那么，"仙剑二"呢？

也许，重温旧梦或者再续前缘并不真正重要，重要的是我们曾经被一种激情深深牵挂，并且在多年之后，依旧能够为它疯狂。

在4100多份答卷中，要想找出最近接游戏设置的答案，很不容易。而且答题越早的人困难程度越大。综合各种因素，我们从答对8道题（差1个就全对，太厉害了）、7道题（就答错了两道，也不简单）以及6道题（绝对是仙剑的铁杆FANS呀）的有效答卷中，抽出了特等及二、三等获奖者。没有获得这几个奖项的仙剑迷们也不要沮丧，因为所有参加竞猜的人都将成为北京寰宇之星软件有限公司的会员，将免费得到最新的游戏资讯，享受优惠购买寰宇之星出品的各种游戏的服务。寰宇之星以此感谢广大玩家对"仙剑"持久的关注与热爱。

获奖名单

特等奖：浙江 王哲

奖品为1000元现金及姚壮宪先生亲笔签名的**《仙剑奇侠传二》豪华版1套**（限量珍藏版）；

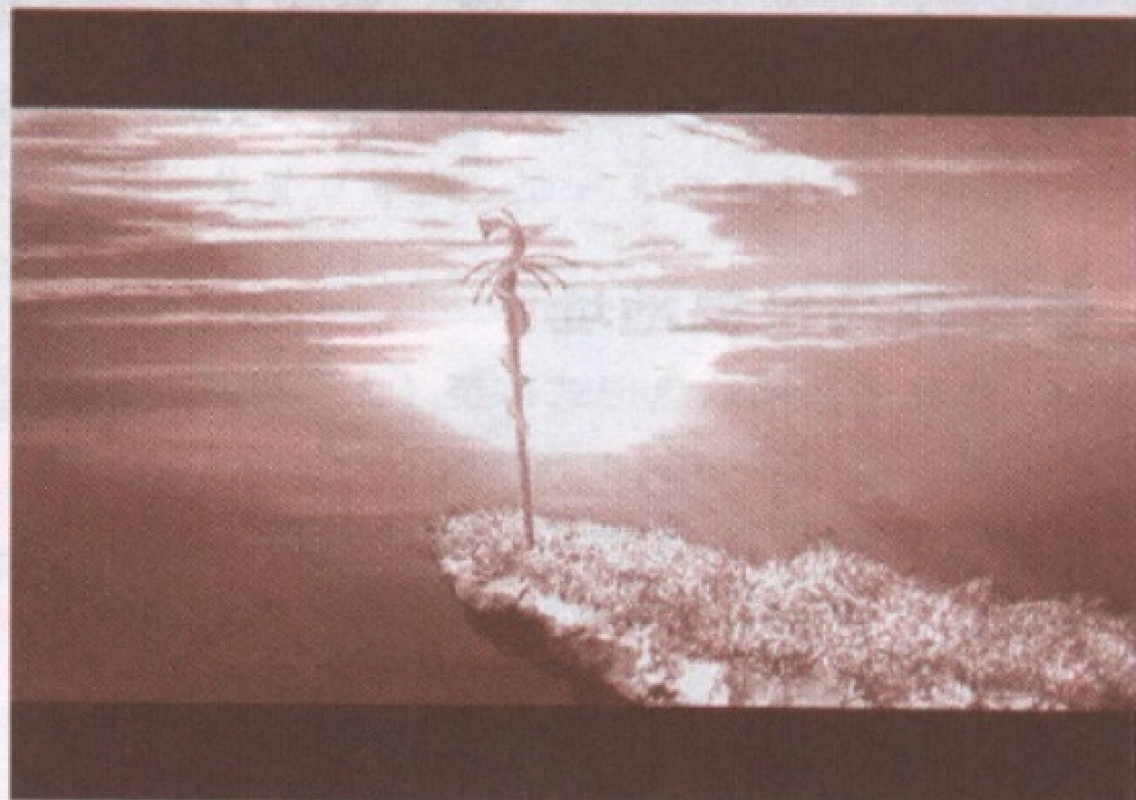
二等奖：
广东 徐周
山东 花爽华
河北 刘子朔
北京 于硕
安徽 付金洲
河北 丁楠
山东 蒙暄
吉林 刘耀平
江苏 段世英
广东 吴彦宏

奖品为姚壮宪先生亲笔签名的**《仙剑奇侠传二》豪华版1套**（限量珍藏版），**《三国群英传Ⅳ》豪华版1套**（限量珍藏版）以及**《圣女之歌》豪华版1套**（限量珍藏版）；

三等奖：
麦智聪 唐剑锋 齐嘉森 邢维麟 郭洪蒿
林馨 侯江涌 周晶 马宜文 陆鼎
茹晓文 展盛春 李海峰 包秀露 李祖忠
刘深 张亚杰 孙骁 马筱东 宋雷

奖品为**《大富翁6》豪华版1套**及**《仙剑奇侠传二》精美海报1张**；

参与奖： 参与本次活动的读者都将成为**北京寰宇之星软件有限公司的会员**，将免费得到**最新的游戏资讯**，**享受优惠购买寰宇之星出品的各种游戏软件产品**。



竞猜题目及答案：

1.《仙剑二》的男主角是：
A.李逍遥 B.王小虎 C.孔麟 D.千叶禅师
答案B。

2. 游戏结局男主角会和哪个女主角在一起？
A.李忆如 B.苏媚 C.沈欺霜 D.以上都不对
答案C。

3.《仙剑二》的结局是：
A.悲剧结局 B.喜剧结局 C.悬念结局 D.没结局
答案C。

4.《仙剑二》游戏中第一个出场的角色是：
A.李逍遥 B.王小虎 C.李大娘 D.李忆如
答案B。

5. 王小虎最崇拜的是：
A.李逍遥 B.酒剑仙 C.千叶禅师 D.刘晋元
答案A。

6. 李忆如会继承谁的武学？
A.阿奴 B.赵灵儿 C.林月如 D.以上全有
答案D。

7. 一代人物中哪位在二代并没有出现？
A.林天南 B.书中仙 C.圣姑 D.剑圣
答案D。

8. 王小虎用的武器是：
A.神剑 B.魔刀 C.狼牙棒 D.八卦棍
答案B。

9. 苏媚是哪两种妖怪的混血儿？
A.狐精+蝶精 B.蜘蛛精+蛇妖
C.狐精+蛇妖 D.蜘蛛精+蝶精
答案C。

怎样，你猜对了几道题？



魂系四海（上）

■北京 星河

林晓：我知道怀旧不好，没心没肺地往前看更符合时代潮流。但我还是要偶然打开旧日的记忆，在已经朦胧的往事前踌躇感怀。列宁说：忘记历史就意味着背叛。所谓精华，正是从过去开始的一点一滴沉淀积累。

所以，我毫不犹豫地就判定了《魂系四海》的价值，并将它作为怀旧的最强音，送给至今仍然在硬盘上存留老游戏的玩家们。

作者小记：

怀旧已成为一种时尚，或者说是一种流行病。像怀念落伍的《三国Ⅳ》一样，我一直迷恋陈旧的《大航海时代Ⅱ》，而且生出更多无端的感慨。可惜由于篇幅所限，我只能把这份纪念压得很短很短，仿佛通过某些网站转递给情人的贺卡，寥寥数语便填满了附言栏，不可能像平时灯下漫笔用整个的通宵挥洒洋洋万言。

游戏中的港口城市与规范的译法有些距离，其余秘技、攻略以及修改自然无需赘述，文中出现的那块补丁则是我毫无根据的“创意”。

文中所提到的游戏中港口城市名的规范译法：

阿姆斯特丹——阿姆斯特丹
波鲁特内罗——应该是现在的科隆，巴拿马面临大西洋的港口城市。
马德拉韦——马德拉
圣克鲁斯——圣克鲁斯
威尼斯——威尼斯
雅典——雅典
伊斯坦堡——伊斯坦布尔
那不勒斯——那不勒斯
萨罗尼加——萨洛尼卡
安特卫普——安特卫普
汉堡——汉堡
麻六甲——马六甲

在“开始新航海”的时候，我自然依照习惯选择了角色“恩斯特·洛佩斯”。我喜欢这位年轻的荷兰地理学家，他受投资人梅特卡尔之托，为绘制出最精确的世界地图而环游世界。但在选择名字与姓氏时，我还是依照习惯将它更改为自己的姓名。只有使用“星河·张”的身份，才能使我具有更强烈的归属感。

于是，在悠扬哀婉的乐曲声中，我进入了《大航海时代》。

初出茅庐

早晨天气很好，我一时间突然不知道自己应该做些什么，因为现实中的我从来没有这么早起过。这里是北欧的阿姆斯特丹，荷兰王国的首都。其时正值5月，阳光灿烂。不过我知道，这里无论春夏秋冬都有着同样漫长的白昼。

街上不算十分热闹，但也熙熙攘攘。除去一些人对我操着外语说话，港口、酒吧等一应场所的人都恭敬地叫我“老师”。我客气应对，从和他们的对话中得知梅特卡尔正在寻找我。于是我匆匆赶往他的住所。



我得到了“梅特卡尔”号船只，并且结识了父亲的故人路德·斯塔特。这些都是我将进行的航海所必不可少的前期准备工作。其实说心里话，现实中的我更愿意继续留在大学任教，不过趁年轻之际多转几个地方倒也是个不错的选择。我希望回来后功成名就，继续我的职业教书生涯。

于是，我开始请客喝酒，招募水手，筹措资金，购买用品，着手做一切出海的准备。

事实上我刚开始接触这一游戏的时候，就是以“恩斯特”的名义这样运作的，可是却困难重重：银行不理睬我的苦苦申请，只肯贷给我区区1000块钱；那些自称“四处漂泊，无所归依”的家伙们在被我灌得酩酊大醉之后，无论我出多高的价钱仍不肯随我出海，还摆出一副老资格的面孔要我再“积累些经验”；在售卖各种物品的店铺里，面对我所需要的望远镜、经纬仪之类，老板很客气地告诉我“先生，你可能钱没带够”；事务所介绍给我艰巨的“从都柏林到波鲁特内罗运货的差使”——说实话，后者在哪个洲我都不清楚！况且根据我以前的经验，这种工作费力不讨好，往往远涉重洋送完一封小信，却要到另外一个遥远的地方去领那微薄的薪金，而且在此期间无法接手其它工作……

我承认，记述这一游戏过程的时候，我不可避免地摹仿了《梦断三国》的开头。希望我的读者不要认为这是由于我已江郎才尽，它只是形式上的一种需要而已。

另外一个不争的事实就是，我对这一游戏的激动程度完全不输于“三国”系列，而对它的描述却可以比对

后者的更为长久：它似乎永远也没有主人公结束生命的时候，直至无穷无尽那遥远的时间尽头。尽管后来这一游戏已被升级改进，变成了根据历史情况无限延续的版本：游戏者可以在某一喜爱的港口置业定居、结婚繁衍，以使子孙后代继承他的艨艟巨舶和恢宏遗志，但我还是更加垂青没有这些设置的早期时代。

好了，让我们继续“航海”吧。

基于以往的经验，这一次我决定不再重复过去的“悲惨”历史。我没有听从路德的指引，想当然地前往北欧的峡湾。虽然我知道所谓“复杂的地貌”、“危险的冰山”不足为惧，并且还能使我狂涨经验值；虽然我知道那里港口密集，闲置的海员水手也很多，但我还是决定把向极地探险的计划推到以后。在此之前，我需要先完善装备，做到船多人众，设施俱全。而这一切，都要有巨额的资金作为后盾。

从一开始，我就隐约地感觉到这一次的游戏生涯不同寻常。

我当然不会去酒馆豪赌，每逢赢利就存盘继续，每逢输钱就调档重来。即使在游戏里不会因为出老千而被剁手，我自己也觉得这实在是不够道德。对于一个真正的航海者来说，重要的是事业、发现和贸易；在酒吧间里凭侥幸赢钱，完全是最后落魄江湖走投无路时才不得已而为之的下下策。

事实上我知道这样一条快捷畅通的贸易航线：首先在阿姆斯特丹购买大量的玻璃球——它是本地特产，价格便宜而且永无售罄之日。然后由荷兰北部与大海相通的艾瑟尔湖出航，自北海穿过英吉利海峡，从布列塔尼半岛西端向西南快速行驶，一路顺风顺潮，刚好可到达伊利亚斯半岛的西北尖端。下面就需要稍微有一点点驾驶技巧了，或者沿半岛南下，适当的时候向西平移，只要分寸掌握得恰到好处；或者驾驶技术高超一些的，自尖端南下边西行，很快即可发现非洲大陆外边西北方的一个小岛港口——马德拉韦港。只要经验丰富，驾驶得当，预备10天的饮食就足够了。而且正常情况下应该在日落之前到达，这样可以不耽误当天的贸易时间。

收益是巨大的，2元的玻璃球在这里可以卖到50元上下，回去的时候还可以携带当地的特产——砂糖，以免返程跑空。唯一让人不满意的，是这里的土著老乡不喜欢讨价还价，说多少钱就是多少钱。不过这已经足以让人欣慰了，带上砂糖上路吧。

噢，对了，在这里招募水手也比欧洲要廉价，碰到走运的时候偶尔还可以招上一两个海员。在阿姆斯特丹，砂糖可卖到50元左右。

这样反复几次，就可以小有积蓄了。记住有点钱就扔到银行里吃息，而且赚了钱之后千万不要忘记购买望远镜，它可以使人远隔陆地就能发现岛屿和大陆。

这就是我早年的发财之路。小时候读过不少反映殖民者在落后地区用小玻璃球换取黄金的恶劣行径的史料，不想如今自己也在亲身实践之。事实上正如那些历史教科书的记载一样，当地居民也不是毫无察觉：由于我的投机倒把活动，两地货价的剪刀差正在被逐渐缩小，最终达到了一个极值——无论是玻璃球还是砂糖我都卖过30元的最低价！

因此，我也不时地去一趟更南方的圣克鲁斯港，只不过卖了玻璃球之后还要回马德拉韦购入砂糖。一般来说我总是十分吝啬饮食的储备，因为我要给货物留出最大的空间。

不过此前我也有比较弱智的时候。我曾经思忖：既然2元的玻璃球能在非洲卖到数10元，看来非洲土著对这种“珠宝”般的装饰品一定格外喜欢。那要是把诸如威尼斯等地200多元的“玻璃器皿”运来的话……说干就干，于是我购买了大量价值不菲的玻璃器皿前往非洲。

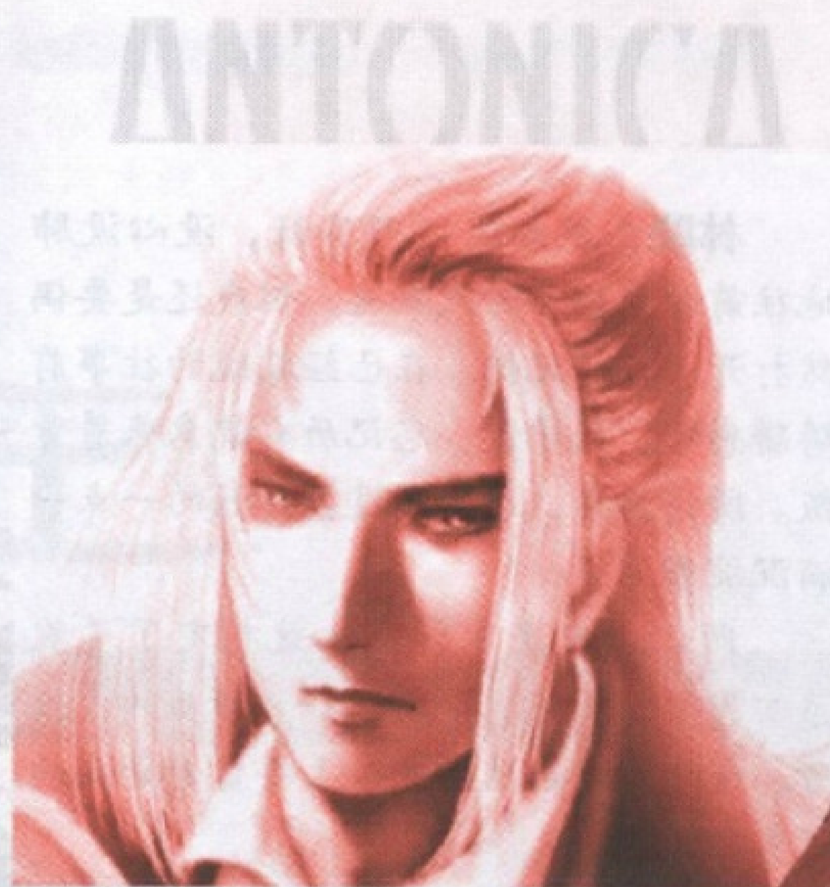
结果到地方一看，在这里玻璃制品的价格与玻璃球完全一样！我大赔了一笔！

问题出在我自己身上，我本应该事先调查一下当地的货物价格。但后来我也想通了：在酋长们的眼里，玻璃球和玻璃制品同样都是晶莹剔透的装饰品，因而这两种东西的价值是完全一样的！

资本的原始积累

我这样干了大约一个多季度，有一天我突然惊讶地发现，原来在阿姆斯特丹酒馆长年酗酒的一名海员失踪了。我认为这是个不祥的信号，假如他已经被别的船队招走了还好办，但更坏的是其它两种可能：一种是他被海盗头子说服操刀入伙了，一种是他自己扯起大旗落草为寇了。我必须加紧行动。

我先用一个多月的时间前往北欧海域来了次长见识、度假期兼招贤才的旅行，随后便带着积攒的资金前往地中海一带。此番旅行贸易行为是次要的，我的主要目的是网罗人才，顺便也发现一些奇迹。由于船小人少，



在未知地带险情频频：尼罗河流域的考察虽然没能深入到最上游，但我还是几乎送命。好不容易才完成了自己的计划，返航的时候绕道转了圈英伦三岛，稍带从伦敦倒了笔羊毛回来，结果还是赔了。

一回来就听说荷兰总督在找我，看来终于有人承认了我的价值所在。记得自己以前曾试图进入皇宫，却总是遇到粗暴阻拦和厉声呵斥：“平民禁止进入皇宫，速速离去！”

我香甜地进入梦乡，这还是我第一次在客栈睡觉。以前为了不耽误时间，我总是在酒馆里随便转转以等待天明——因为市集、银行之类的机构都是凌晨4:00就开门了，而在客栈里面睡觉一般要到日头高照的8:00才会懒懒地醒来。当然耽误时间总是难免的，比如脑子不清楚的时候，我会情不自禁地在白天留恋酒馆两次，或者刚刚卖完存货之后就急着出来，却忘记了上新货——人毕竟不比机器啊。

此外，我还有个特点，就是从来不进教堂。我不知道常去教堂，能否使自己少遭遇暴风雨和海盗，总之我张星河是不信鬼神的。

我没搭理侍卫那势利奴颜的问候：“本来不允许平民进入皇宫，但陛下对你挺感兴趣。特请进入。”径自去见了国王。国王拍拍我的肩头，让我去执行敕命——发现珍宝，并许诺一旦完成便为我加官进爵。“旅游全世界，去找我从没见过的珍宝，你做吗？”我诚惶诚恐，不敢作答。上次我没听清命令再次前来征询的时候，



他说的是“找一些稀奇的东西，什么都行。你不会想拒绝吧？”我没作思考便答了“是”，随后国王“哼！滚出去！再也别来见我！”的咆哮，才使我蓦然想起了汉语与外语中肯定回答和否定回答的区别，但却因此丧失了平民进入皇宫的资格。结果此后很长一段时间，我再也不敢回答“是”与“否”了。

我开始四处张罗着买船，结果那帮造船商一个个都开出天价。我使劲杀价，便被他们不客气地撵走。“滚出去，不识货的东西!”“不愿意再见到你，以后别来了。”我愤愤不平，就是不卖，也没必要发这么大的脾气呀。最后，远近所有的造船商都被我得罪了。

好不容易船队勉强组建成功，我再次前往地中海。这一路我在地中海沿岸的各个港口详细地扫了一圈，同时在各地贩卖各种货物。我的目的，一来是为了到雅典和伊斯坦堡之间做买卖，二来是为了再次深入尼罗河流域，以完成敕命。

出来闯荡后的第一个圣诞夜，我是在海上度过的。其实我本可以停在那不勒斯，因为我出航的时候已经是晚上20:00了，但是说实话，我不愿意耽误更多的时间，我知道前方的路还很长很长。紧赶慢赶，我终于在年底赶到了威尼斯。

这才想起查查自己的第一个生日是在哪里过的。可翻开航海日志，却发现前面的记载已经遗失了。

我本想留在这里过新年的，因为置办船只一事已成为当务之急。海员已经一大堆了，除去路德还有11个！不能让他们总是闲着，否则会闲出病来的。但是我又考虑还是先找到发现物，再置船做买卖要更好些，免得水手太多空耗粮食。创业初期，一分一毫都得仔细算计才行。

于是，新年我又与水手们一起在海上度过。

元旦过后，我来到了伊斯兰港口萨罗尼加，开始进入阿拉伯地区。神秘的伊斯兰音乐背景，衬托出了迷人的东方情调。

历时一个多月的欧洲考察结束后，我开始从突尼斯出发沿北非旅行，试图深入尼罗河流域。然而在这里的酒馆中，我遇到了几个说话极为蛮横的家伙，嚷嚷“没人靠我生活。”我突然意识到，我可能遇到了真正的海盗，尴尬地仓促离开。

海盗还不是最烦人的，我最烦老有些日本人凑上来说什么“Konnichiwa（你好）”——隔着明治维新还有300多年呢，那会儿他们知道地球是圆的吗？

接下来我便开始在雅典和伊斯坦堡之间倒卖美术品和毛毯。每次550个单位，来回可以净赚将近10个金块，也就是10 000块钱。赚钱容易了，也就有些懒惰了。看看天黑就不愿意再一次次地出入酒馆，而是找家客栈打尖休息。

有件事令我十分头疼，就是海员经常要求留下。我看出来了，经常反复停泊在同一港口，船员们想要留下来的可能性就比较大。有人可能是遇到了相好，有人可能只是为了讨价还价，但我没别的办法，这里的贸易还需要坚持一段时间。

我作了一次大规模的人事调整。劳尔·费奇显然是个管家理财的好手，由他做会计，购物造船的时候压起价来心里就有了底；其他一些人也分别给了任命。另外为了避嫌，我没有让那个看似与我同宗的张·郎姆担任什么职务。

转眼到了1523年5月18日，这是我出海一周年的日子。生日我可以忘记，但这个日子我却不会疏忽。我考虑要不要回阿姆斯特丹一趟。不过看看自己的资产，还是决定稍微往后推迟一下，因为我得在银行帐户里有100万，手里再拿上50万的时候才肯回去。

没想到海盗早就盯上我了！有一次在海上，那艘伪装成荷兰舰队的艾登·雷斯海盗船紧贴着我，我紧张得不知所已。幸好这一次海盗给我留了面子，没真动手。

平静的贸易生活即将结束，我决定一过完生日就走。没想到，这最后一次贸易险些让我阴沟里翻船。当时海盗船队紧贴上来，一船绒毯几乎被抢走。我勉强在雅典靠岸，然后再也没敢出来，躲了整整一个月，招兵买马，等待时机。这段时间里，我每天两点一线地游走于客栈和酒馆，偶尔也小赌几把，不过输赢不大。

重新出海的时候，一直等在港口外的海盗看我准备充分，才没敢轻举妄动，悻悻离去。

而我，将返回荷兰。我的名声日壮，财产也已经为海盗所觊觎。因此，为了保卫自己的劳动果实，或者说为了继续我的航海生涯，我要制造更多更大的船只。

“子何恃而往？”

为了等待在安特卫普和汉堡制造铜皮材料的大型轮船，耽误了我几乎半年的时光。从投资开始到第一艘船下水，我一直在北欧一带闲逛，中间只去过一次北非。为了第二批大型轮船，又是一段不短的时日。一年的时光就这么不知不觉地一晃过去了。

率领着大型船队南下，我的目的是一路向南。发现新地域不是唯一目的，深入腹地，开发黄金才是目标！在那个暴力横行的时代，只有金钱才可能改变一切！贫穷就气粗不了，落后就会挨打，这是个谁都明白、千年不变、颠扑不破、放之四海而皆准的简单道理。恒心，首先决定了我的成功。记得《为学》篇里的富人，数次买舟南下不成；而那个穷人，却凭着一个破饭盆一个破水罐就做到了。

前往西南非洲使我颇有些收获：黄金、象牙；港口、村庄。当我再次返回出发地的时候，终于获得了最低爵位——士爵。其时我已年满25岁了。

我再度买舟南下。

在一些陌生的港口，无所事事的妇女总是挡住我的去路。我经常厌烦地躲开她们。说实话，这与我平常的风格不相符合。这些妇女的谈话有几类，有的有用。比如“从这往南一带多暴风雨，留点神。”或“发现老鼠时快用老鼠药”之类。有些则无关紧要，而有些，则无聊甚至别有用心。比如“这个港过去贸易相当繁荣”或“别大声说话，这里是巴巴里海盗根据地。”——我大声说话怎么了！

当然，时而也有一些女人好心告诉我：“这地方是冒险家哥伦布发现的。”此时，我都要追上去义正辞严地告诉她：“这地方是我发现的。”

不过说到哥伦布，倒使我回想起刚开始使用“恩斯特”进入游戏的时候……

那时我甚至不懂得船只还可以修理，但依旧豪情满怀，仅凭手头唯一一艘已经残破的“梅特卡尔”号，单枪匹马地踏上了发现美洲之路。

借了顺风顺潮之势，到是到了，但在加勒比海风暴的袭击下，那艘破船却再也没能回来。**（未完待续）**



大海战II

大海战之战舰的基本构造

战舰的基本构造

正如你所知道的，出海作战必须有战舰。首次上线的玩家不能选择或购买理想的战舰，因为他们只有很少的钱，而且船员的级别也很低。但你可通过在海上激战，不断地积累游戏货币、游戏点数，而且可升级你的水兵等级，这样你就会购买更好的战舰。**下面就是战舰的基本性能：**

价格：即战舰的价格。战舰的排水量越大价格越高。

库存：即海港中停靠战舰的数量。

水兵类型：每艘战舰对船员的国籍有一定的要求。（提示：在水兵的级别达到12之前，每个水兵的国籍不是特别重要）

水兵级别：每艘战舰对水兵的级别有一定的要求。



战舰的基本配置

级别：即战舰的级别。

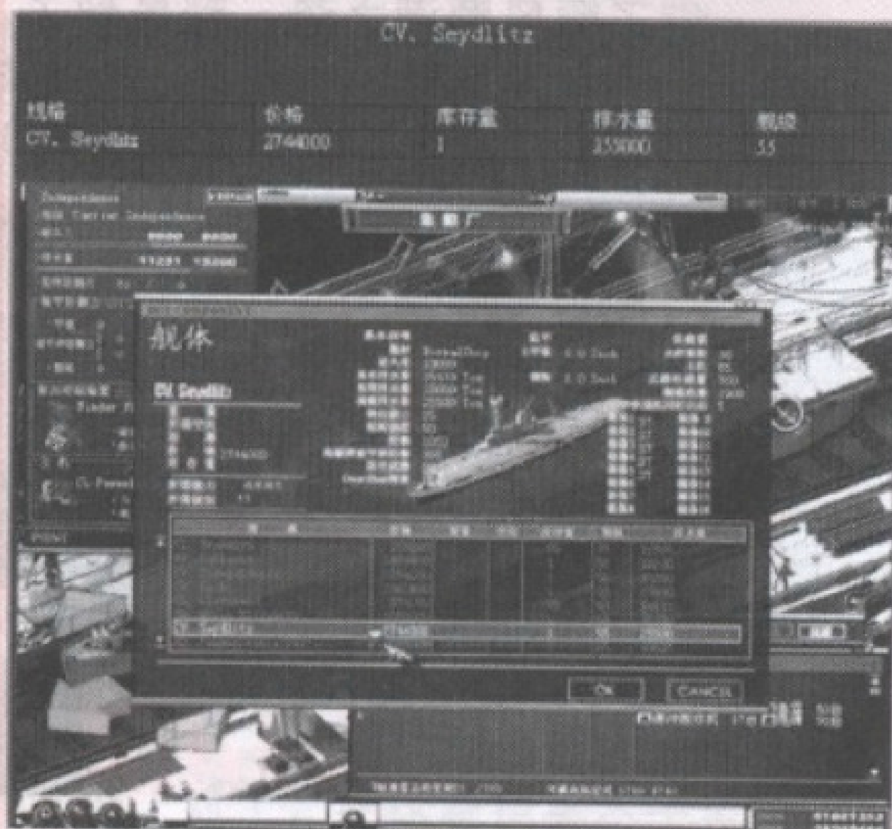
耐用度（DP）：耐用度是战舰的核心指标。当耐用度趋于"0"时，战舰就会沉没。通常，战舰的排水量越大耐久力就越大。

战舰的基准排水量——舰船自身重量。

战舰的最大排水量——舰船上所有组件重量。

转向能力：转向性能越好，战舰转向就越快。战舰的规模越大，转向速度越慢；反之，战舰的规模越小，转向的速度越快。

防御力：防御力这里不是指战舰防御外来进攻的能力，而是指战舰对船体进水或甲板起火等情况的抵御能力。防御力决定着战舰可能遭受破坏的程度，也就是说，当遭到破坏时，战舰会消耗一定的防御力来减少破坏所造成的损失。剩余的防御力会帮助潜在的破坏损失逐渐减少。如果战舰的防御力很高，防御力一次性损失的数值相对较小，但潜在的破坏损失会比较大；当战舰的防御力较低时，防御力一次性损失的数值相对较大，而潜在的破坏损失会比较小。



高爆损害防御：即战舰抵御和高爆弹进攻的能力。（提示：具备高爆炸防御力的战舰更适合远距离作战）



破甲弹防御力：即战舰抵御穿甲炮弹进攻的能力。（提示：具备高破甲弹防御能力的战舰更适合近距离作战）

防空能力：一些游戏中的战舰还安装了机关枪。当飞机迫近战舰时，机关枪会自动开火。

全速率：即战舰全速前进时的速度。战舰越小，前进的速度越快。

装甲

所有战舰都配备基本的武器装备。玩家也可按自己的想法为战舰增加其它武器装备。

甲板装甲：即你的战舰甲板所覆盖装甲的厚度。如果你的甲板装甲足够厚，你就可尽可能地减少高射炮和空投炮弹袭击所造成的破坏。

舷侧装甲：即船舷所覆盖装甲的厚度。如果你的船舷装甲足够厚，你就可尽可能地降低直射炮火和鱼雷攻击所造成的破坏。

载弹量

表示你的战舰可供装载装备的空间。

战舰不能装载超过其负荷的装备

火控装置：战舰的火控能力。火控系统是战舰最重要的组成部分之一，它可用来控制炮火的准确度。

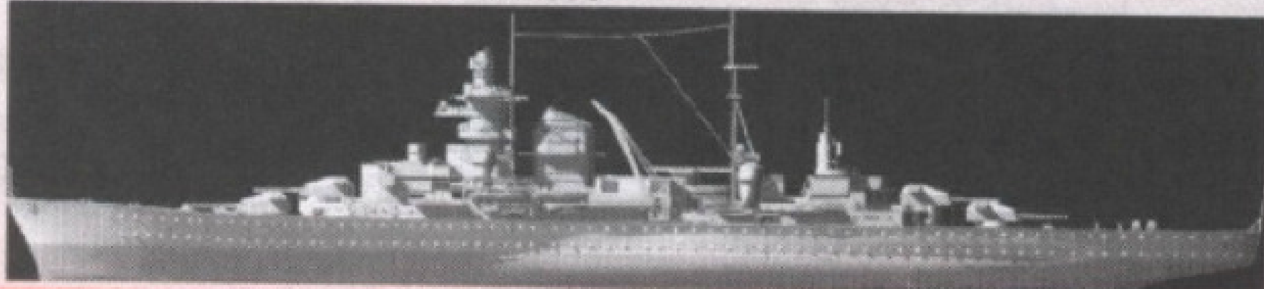
主机：战舰的发动机功率。如果你希望战舰速度更快，最好减少其它装备的重量，而留给主机更大排水量空间，为你的战舰配置更好的主机。

鱼雷发射器装载能力：即鱼雷发射器的装载能力。

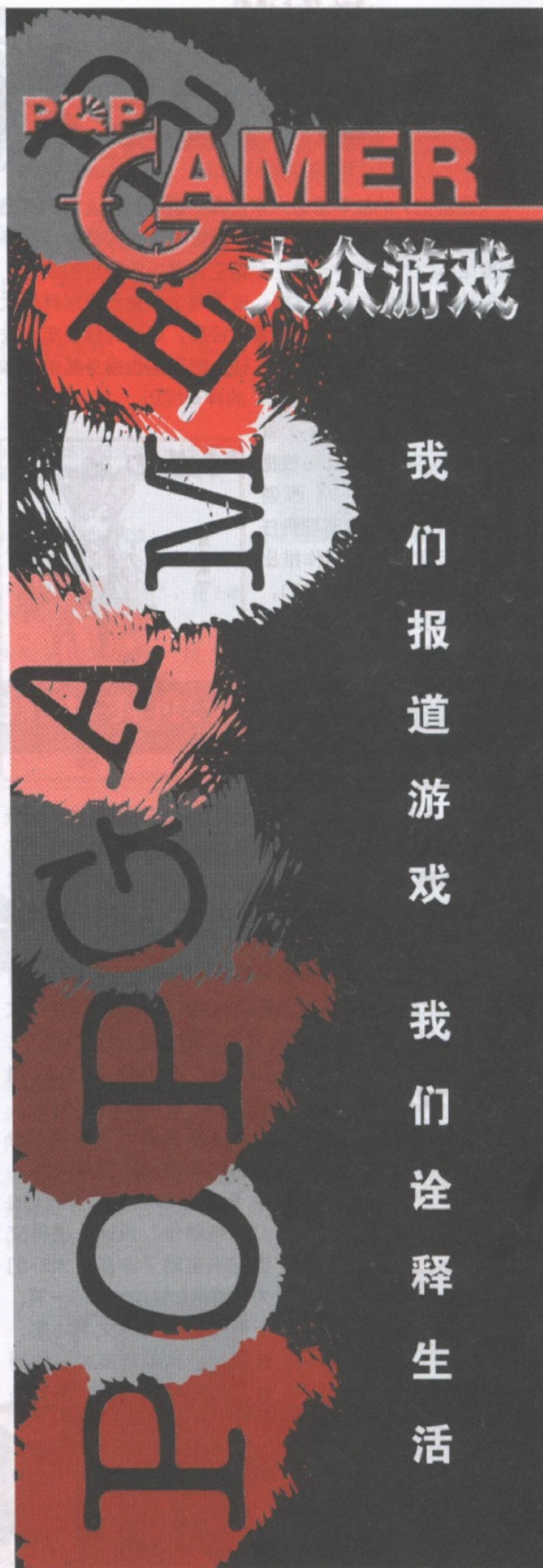
飞机的装载能力

同时降落飞机的数量：即一次可降落多少架飞机。例如，如果它的数值为7，即表示一次可降落7架飞机。

装备1-16：炮弹和鱼雷的安装空间，这个数值一般在舰船的前面靠近船的位置说明。



广告索引



新西游记

多人线上游戏

制作公司：	卓越数码
发行/代理：	21CN世纪龙
产品类型：	角色扮演
上市日期：	2003年2月
服务热线：	010-82650148
网址：	www.online.21cn.com

《西游记》的故事想必大家已耳熟能详，一说到西游记的神话故事，我们立刻就会想到孙悟空的72变和唐僧师徒降妖除魔经历的九九八十一难。孙悟空更是以他盖世的武艺、百变的神通、跳脱泼辣的性格，成为每个人童年最崇拜的大英雄。而西游路上离奇曲折的冒险经历，即使跨越千年，依然深深打动着每个读过它的人，让人恨不能也投身其中，体验一回"披星戴月、斩妖伏魔"的神奇经历。



《西游记之大唐天下》就是卓越数码科技有限公司根据古典文学名著——《西游记》，由21CN世纪龙有限责任公司代理运营，精心制作推出的又一款多人图形网络MUD，采用了Q版的人物形象设计，配合着略带夸张的动作，活泼可爱中带有少许搞笑风格；与现在流行的网络游戏相比，带给人赏心悦目的清新感觉。游戏故事在原著的基础上又有发展变化，力求生动有趣。比如独一无二的降妖炼魔系统——玩家可教导那些"十恶不赦"的魔怪放下屠刀，立地成佛，而不必统统喀嚓掉。令女玩家心动的比武招亲系统则更有意思，你可在游戏中自行设置比武招亲活动，让拜倒在石榴裙下的GGDD来一次公平竞争……

《新西游记》场景画面色彩鲜艳，美术设计尽量贴近时代背景，艺术地再现了原著所构建的蕴涵浓郁的中国传统文化的神魔世界。简而言之，这款游戏仿佛打开一个时空之门，让我们能"梦回唐朝"，一尝儿时的梦想。



《新西游记》在我国台湾省的测试场面异常火爆，由于《新西游记》独特的"情绪动作"设计，使得交流起来生动了许多！大虾们为了博得众位神仙MM一笑，不能仅靠单一的文字功底，还得加上幽默搞笑的肢体语言。至于其功效嘛，那可是非同凡响噢！先来个"摆酷"，这身段一亮，就能引来不少喝彩。再来个"打击"，显示一下自己的功夫，算得上是软硬皆施了。漂亮的神仙MM们也毫不示弱，跳起婀娜的舞姿展示自己傲人的身段。



一番你来我往，大家都有些累了。MM们也顾不上地上是否干净，都"坐下"来或"躺下"来休息，引得一些Playboy开始做"小动作"。MM们可不是好欺负的！有的"生气"到浑身散发怒火；有的冲上前去两记耳光，心狠的还会踢上两脚以解心头之恨；文静的MM使出女人的杀手锏——"哭泣"，怜香惜玉的大虾们自然不会坐视不理……台湾玩家们借助这些幽默造型演绎出的故事再说上几天也说不完，颇有些"你方唱罢我登场"的感觉！

《新西游记》已和韩国厂商签约，韩国著名游戏厂商Aozora代理进入韩国网络游戏市场。而《新西游记》还不仅仅针对韩国网络游戏市场，游戏也将同期在香港发行，这意味着三地同时上市一款游戏的旧机制将跳出单机游戏的束缚而直接走向网络游戏的发行运营，这是国产网络游戏通过自己的努力所走出的新天地，不管它带来的影响是大还是小，只是这种首创精神是值得我们称道的！

如今21CN公司已成功取得《新西游记》在大陆地区的代理权。目前21CN运营小组的开发人员还在紧张地对《新西游记》进行修正。在修正以前存在的一些Bug的同时，也改进了一些人文设定的内容，使之通俗易懂。他们希望更简单更易上手超轻松操作，同时配合更多类似"情绪动作"一类的奇妙设计，为所有玩家带来更新更劲的快乐！



经过21CN运营小组的努力，相信《新西游记》很快就呈现在大家面前。21CN主题网站也即将开通，有兴趣的玩家朋友敬请期待！



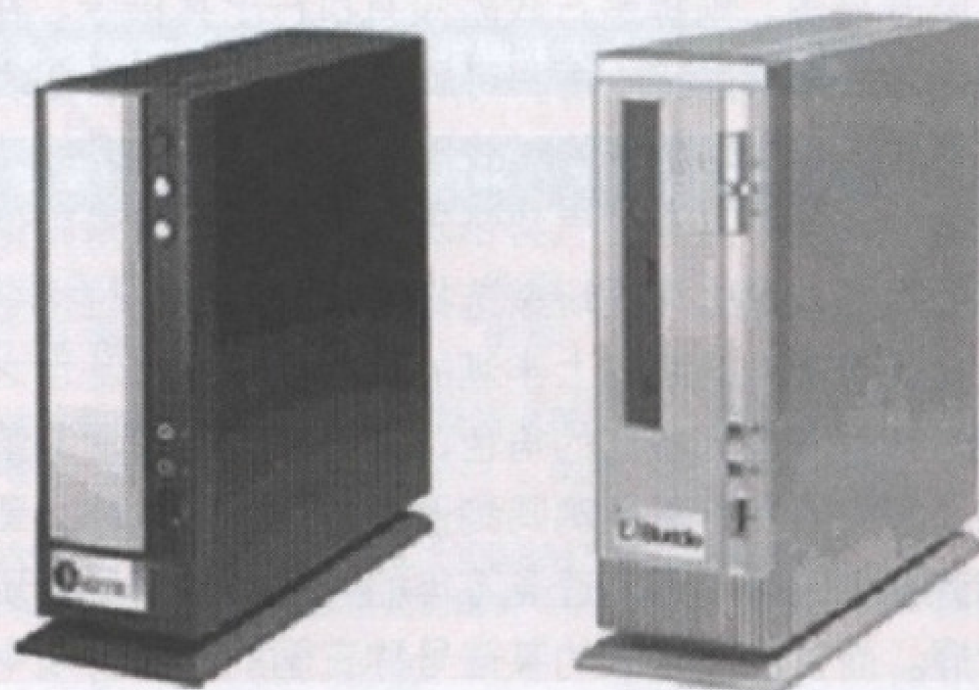
超小型
桌面PC平台

制造公司：北京讯怡创新科技有限公司
产品类型：PC主机
上市日期：2003年一季度
服务热线：010-82628866
网址：www.ecs.com.cn

讯怡公司在强势推出定位于家庭数字应用的Home-Buddie新型PC系统之后，又将于近期推出更小的针对行业用户及网络化应用的U-Buddie迷你PC系统。在PC主机日趋小型化、功能化的风潮下，讯怡走在了业界的前端。

从外形上来看，U-Buddie体积非常小巧，大约不到普通PC机箱的1/4，与Home-Buddie相比又小了近一半。而且值得一提的是它的分量非常轻，移动也很方便。它可立可卧，随意摆放，具有极高的自由性。它前置了部分USB、音频接口满足简单应用需求。其背面则提供主流PC所拥有的所有接口，包括USB 2.0、IEEE 1394、10/100M网卡、Modem、音频等接口，提供了强大的外设扩展性能。需要说明的是，由于体积足够小巧，用户在配置U-Buddie时需要使用的笔记本专用硬盘和专用光驱，这样的设计可让整个系统更加安静和稳定。

讯怡公司还推出了多款型号的U-Buddie，包括采用VIA C3 1G Pro处理器（on board）以及支持Intel P4/赛扬和AMD K7系列处理器的U-Buddie系列产品，全方位满足市场各个阶层的需求。U-Buddie功能强大，性价比出色，具备了一般电脑所有的优点，但它体积小巧的特点更适合现代商业用户办公使用。随着一些金融、证券、政府等机构重视空间的利用来提高工作效率、公司效益以及改善公司形象等，许多小型PC如移动PC、一体式电脑等轻小便携的桌上计算机正受到越来越多用户的青睐。随着近年来小型化桌面PC技术与市场的逐渐成熟，U-Buddie将更好地满足用户对节省空间和时尚设计的特定需求。



三国策On-Line

制作公司：	昱宇股份有限公司
发行/代理：	第三波（软件）北京有限公司
产品类型：	在线策略游戏
上市日期：	2003年3月
服务热线：	010-88018989

三国策On-Line是一款让玩家不仅可与其他玩家一起驰骋沙场、纵横天下（包括合作与对抗），而征战的结果更可让玩家在三国的世界中拥有自己的势力及社会地位，进而统一全中国，开创鸿图霸业的全新的网络游戏。而玩家则诞生在这一动乱的大时代。是否随波逐流、同流合污，或是揭竿而起，一统天下，都在于玩家的选择。从今天开始，中国的"历史"将因每个玩家的加入而改变！

这款游戏具有很多独具特色的地方，首当其冲的是其历史背景和文化特色。游戏取材于风云突起、战乱纷呈的三国时期，在这样一个既辉煌、宏伟，又悲壮、沉郁特定的历史节点上，任何人都有可能在这个时间一展身手，玩家可无拘无束地畅游其间，浩歌长啸。通过品味古今的不同人生，而获得相似或相通的感悟。在历史的车轮面前，任何人都是渺小的，只有时间才能见证一切。有了如此雄厚的文化底蕴，再加上精良的后期制作，这绝对是造就精品唯一方法。



简单来说，"三国策On-Line"有以下特色：

1.第1套万人战略游戏。目前市场上充满了各式各样的RPG游戏，种类繁多，不论是单机版还是网络版，而对于同时喜欢策略游戏和网络游戏的玩家而言，"三国策On-Line"绝对是首屈一指的令你耳目一新的选择。其中最刺激的战斗流程是：战斗的最终目的是消灭对手，赢取胜利。消灭对手的方法有两种，一是攻陷对方主营，也就是正常的战斗，二是击杀对方主帅，也就是擒贼先擒王。而战局本身可分2大阶段：依先后顺序为行政阶段以及战斗阶段。

行政阶段：每次可下达3个指令，包括内政、军事等指令，在画面上会有一些重要的信息，一开始你的资源（如金、米、士兵数等）都是由居住地所决定。如果想要知道更详细的数据，可点选上方的领地数据，通常，主营旁有一些空域。按"军事"→"出兵"，便可看到出兵的画面、出兵的将领以及现有的兵数，点选将领（显然越强越好），再选兵种，兵种需要搭配会该种兵种技能的武将才能发挥威力。

战斗阶段：每次战斗阶段会有3个月，在这个阶段可移动部队及展开攻击，前提是行政阶段有执行出兵指令。在攻城时，围住四周后再进行攻击，可展开威力强大的联合攻击。

2.同时具有战略游戏的对战乐趣以及RPG的升级功能。如果说这款游戏所具有的气势恢宏的社会历史背景就像人体内坚实的骨骼，那么可供玩家选择的多种多样、性格各异的英雄人物就像是人的肌体上丰满的血肉。在如此乱世之中，玩家可选择扮演各式各样的角色，古圣先贤、博学鸿儒、绿林豪杰、节妇烈女，甚至鸡鸣狗盗之徒、狼心狗肺之辈。要成为流芳百世的豪杰还是遗臭万年的奸雄，一切尽在玩家自己的掌握。而目前市场上的某些号称三国的网络游戏中，还是跟其它RPG游戏一样，要去练功或种田，才有办法升级或赚钱。这实在是没有创意，流于俗套了。而在"三国策On-Line"中几乎所有的升级跟赚钱都是来自战斗的。因此，玩家不用把时间和金钱不断地浪费在蹂躏可怜的鼠标上。玩家在一开始要决定出生地。在选择出生地时须考虑几个因素：（1）能力属性：包括体力（会影响可携带的宝物数）、智力（会影响可购买宝物之等级高低）、领导力（会影响可出兵数之多寡）、声望（决定在战斗时之起始声望值），各州出生时之起始属性不同，比如：凉州人体力较佳，智力较低。之后可依玩家的战功来进行提升。（2）所得税率：在每次战役结束后玩家若得到奖金，会自动被目前定居州的州王扣税。率是由州王制定，因此每州税率不同。不过由于玩家可自由迁居（3）兵种特性：战斗中的基本士兵是由你目前定居的州所提供的。可依据你喜欢的兵种去选择出生地。由于有4个新手村，他们的兵种特性如下：雍州（刀兵最强）、司州（枪兵最强）、荆州（弓兵最强）、并州（骑兵最强）。

3.玩家可建立皇朝霸业，登基称帝。在"三国策On-Line"中，每个玩家都可亲身经历到有1个不名一文的小草民成长为乱世奸雄的整个过程，甚至可成为一统天下的皇帝，拥有自己的江山，执掌国家的生杀大权。这是何等的威风八面，令每个拥有雄心壮志的热血男儿都心动不已。

4.强大的圣兽养成系统。在幅员辽阔的神州大地上，有着各种各样神秘而又强大的圣兽出没，玩家可捕捉这些圣兽，并使用养成系统去加强它们的威力，还可学习各种各样的特殊技能。这些圣兽，可协助玩家在一场场的战役中夺取胜利。可猜想其中就有我们最熟悉的4相：青龙、白虎、朱雀、玄武。它们究竟有什么特殊能力呢？我不得而知，拭目以待。

5.灵活多变的战斗系统，增加斗智斗勇的乐趣。兵力的多寡强弱绝对不是胜负的唯一因素，如何用兵才能运筹帷幄、决胜千里？灵活地运用毛主席16字游击战略，展开游击战攻敌之不备，还是展开迅雷不及掩耳盗铃之势的快攻，甚至运用同盟军之间的交叉掩护、合纵连横、尔虞我诈？都可对战局产生巨大的影响。



6.考究严谨，重现三国风华：在"三国策On-Line"中，考究了三国历史上有名的战役（如赤壁之战、祁山之战等），并在战斗的地图中纳入了各战役的行军路线、粮仓所在等，让玩家亲身体会当年大战的惨烈。

混乱冒险之养龙篇

制作公司：NAKO INTERACTIVT
发行/代理：GAMANIA
产品类型：科幻RPG
网址：www.gamania.com.cn

在“混乱”中冒险快有4个月了，朋友来了，走了，我的等级又升了。圣诞到了，看着红色圣诞服下的双双对对，一遍遍密着那些不再上线的名字，耳边响着张楚的歌声：“孤独的人是可耻的……”

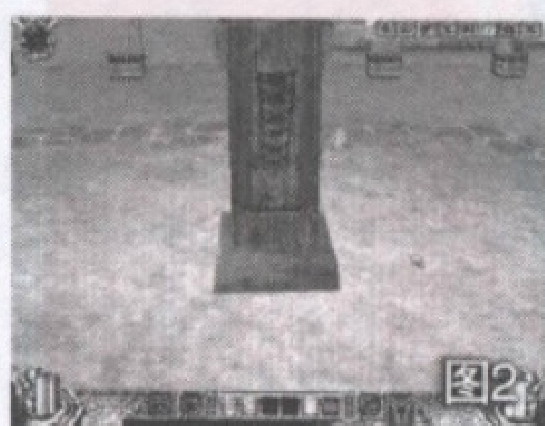
生命像鲜花一样绽开，我不想让自己枯萎。

90级，200w。指到那个丑到不能再丑的女人，闭眼，点击，再睁开眼时，小小的龙蛋便静静立在那里了。划动鼠标轻抚它，摘了披风，小心地把它放上去。忽然间感到了它的跳动，是的，和着我的心跳。

（图1）卖蛋婆婆！

接着是20个小时的等待。买到龙蛋的人们——相识的，不相识的，在狂欢着。我静静地离开。

游荡在“混乱”的世界里，路过羡慕、发呆的人群，耳边“酷”、“哇”之声不时响起。最后，回到“失落”的广场上，已有好多人坐在那里了。因为主角如果不小心死了，宠物的孵化时间就要延长10分钟。与其延长，还不如选择静静等待，反正继续升级对我而言，已不再有什么意义，我只想留在这里，留在这里回忆往日的快乐，留在这里期冀它的回来。点了一下旁边的驯兽师，还有8小时54分。把表定在8:00，看着屏上那个小小的蛋，慢慢睡去。夜里几次醒来，又几次睡去……铃声吵醒我时，正梦到和它带着小龙满世界乱跑，真的好开心……爬到显屏前，不知什么时候那小东西已出来了。暗黄色的精灵在我身旁轻盈地飞着，小小的肉翅，大大的眼睛……


图2

（图2）喂，小东西，你会叫我什么？爸爸？哥哥？

龙宝宝出世了，到组合商人那里给它买只篮子，按快捷键“O”装备好，再到商人那里买些苹果。点开“O”键，或就像平时和玩家交易一样，按着右“Shift”键同时点击小龙，就会弹出小龙的物品窗口。篮子中最多能盛下3个苹果，每当小龙的饱足度降到50时，它就会自己进食（老饿着会降低忠诚度）。

（图3）要记得喂它


图3

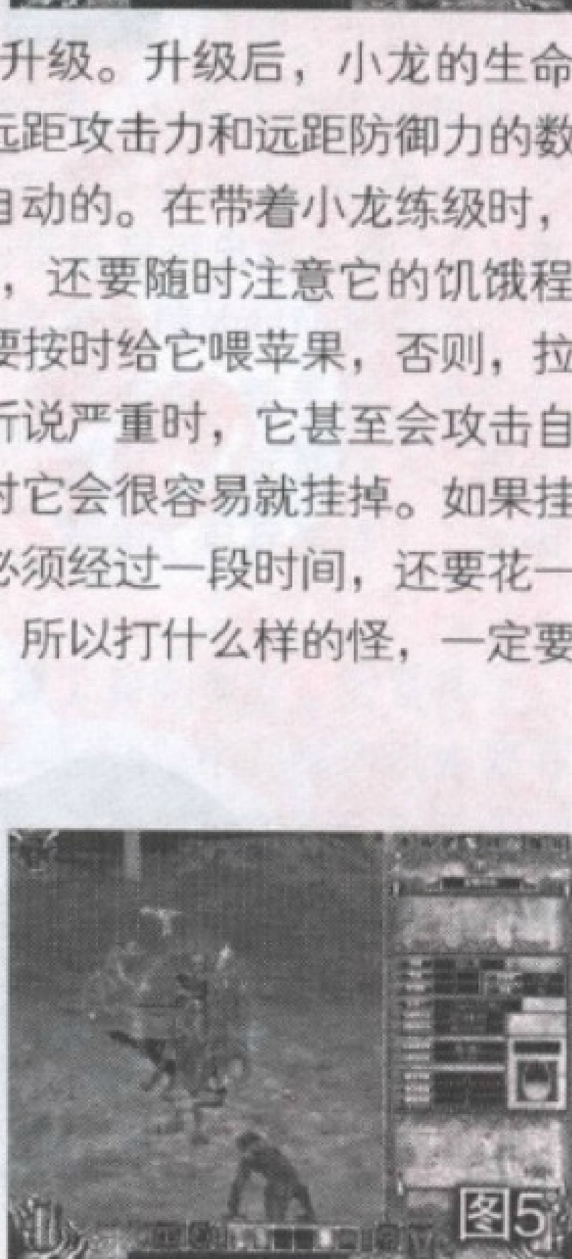
学会了喂食，还要知道小龙都有哪些状态。按下键盘上的“Q”键，就会出现可改变行动方式的选单视窗。由左边开始依次是战斗模式、跟随模式、收集模式和躲避模式。战斗模式，优先攻击玩家所攻击的对象，但在没有这种对象时，小龙会自动寻找周围的敌人攻击；跟随模式，只攻击玩家攻击的对象，这样对于它是很安全的；收集模式中，自动将身边的物品捡起来放到玩家的物品栏里；躲避模式，不进行战斗跟收集物品的工作，只是快速地恢复生命力（但要小心此时怪物仍然可攻击小龙）。


图4

（图4）拣宝贝

像自己刚玩时一样，从最低级的小怪开始让龙宝宝升级。小龙不会自动升级，打怪积攒经验值，等差不多时就得回“失落”找训练助教，给些钱让他帮宝宝升级。升级后，小龙的生命力、近战攻击力、近战防御力、远距攻击力和远距防御力的数值都会上升，不过升级的点数是自动的。在带着小龙练级时，不但要注意看好它，别老被怪打，还要随时注意它的饥饿程度。当饥饿程度接近50时，一定要按时给它喂苹果，否则，拉比龙对主人的忠诚度就会下降，听说严重时，它甚至会攻击自己的主人！带小龙打高等级的怪时它会很容易就挂掉。如果挂了，可到兽医那里找它回来。但必须经过一段时间，还要花一大笔钱，小龙的忠诚度也会降低。所以打什么样的怪，一定要先选好。

（图5）看好你的小龙

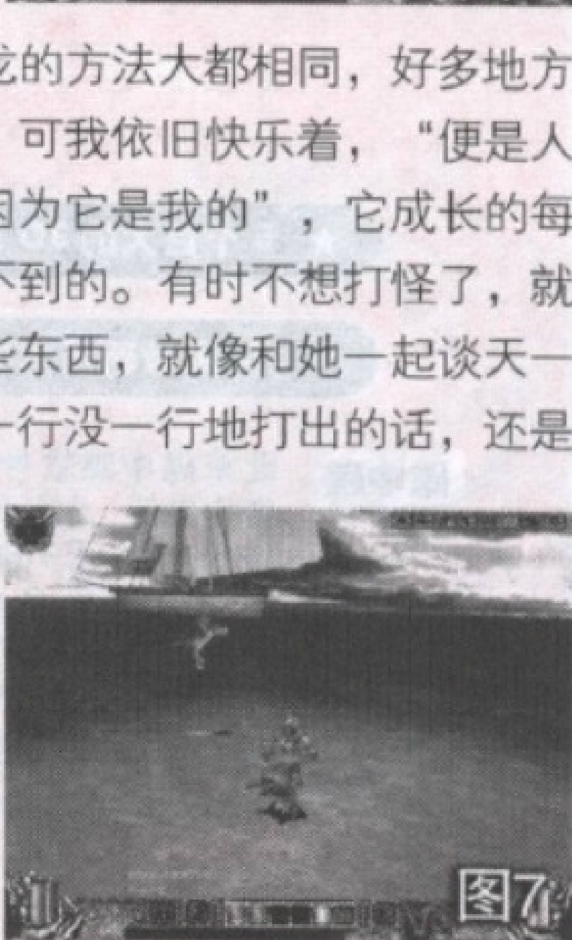

图5

小龙也有自己的装备。与其说是装备，还不如说是组件。到组合商人那里，可看到各种各样的组件。为小龙购买新组件时，需要的是它获得的经验值而不是金钱。商人那里有好多东西，让你组出和别人不一样的小龙来！龙宝宝到了30级时，还能再花钱给它买个名字牌，在上面写出你为自己宝宝取的名字。


图6

我养着我的小龙，养着我的宝宝，小心地照顾着它。它的血越来越长，攻越来越高，攒下的经验也快能换上一个组件了。它围着我时近时远，上下翻飞着，顽皮地用脚踩怪兽……（图6）

我忘了一切快乐着，虽说养龙的方法大都相同，好多地方都能看见好几个人在一起带宝宝。可我依旧快乐着，“便是人人都有玫瑰，但这枝是最好的，因为它是我的”，它成长的每一点带给我的快乐，是别人享受不到的。有时不想打怪了，就带着小龙游在海中，傻傻地敲一些东西，就像和她一起谈天一样。明知没人会回答自己，可有一行没一行地打出的话，还是觉得有人在听。小龙上上下下地在身边飞着，眼睛睁得好大，它会知道我在说什么哦。


图7

（图7）知道我想说什么吗？

孤独的人是可耻的，我说是的，你说呢？你有养龙吗？

盛大超级用户服务包

制作公司：韩国nexon
发行/代理：上海盛大网络
产品类型：奇幻类网络游戏
上市日期：2003年1月
服务热线：021-50504729
网址：www.mir2.com.cn

盛大首次提出最新服务理念：用户统一认证系统，金融级帐号保密管理。将在传奇1.7版里配合《传奇超级玩家服务包》得到解决。全面上市的《盛大超级用户服务包》是盛大网络在总结长期运营服务经验的基础上，结合电信、金融、网络安全等方面合作伙伴的特长，全面提高运营服务水平，为网络游戏用户提供全新游戏体验的一次重要尝试。服务包中包括采用金融级网络安全认证技术的CD电子认证卡和相关机密件，由银联电子支付公司提供的《质量承诺书》和《实用手册》，办理国内第1张由网络游戏运营商、大型商业银行和权威电子支付网关联名发行的银行卡——《中信盛大银联电子支付卡》的申请表，盛大网络超级玩家光盘套装1套（3张），由盛大网络授权《电脑报》集团制作的240页全彩印刷《传奇官方攻略》1本以及由这一切带来的一系列超值服务！



而与《盛大超级用户服务包》配套的“传奇超级玩家区”也闪亮登场。这个设备优良、环境卓越的超级玩家专属新区全部采用高级设备配置和有关电信部门提供的快速骨干网带宽，拥有极为优越的软硬件设施，玩家能在这两组服务器中享受到更加完美的网络游戏体验。将首批开放位于上海的两组服务器：深蓝和明黄，今后还将不断扩展。

超级玩家将可拥有多个22级游戏人物！免去前期修练的枯燥。还有188小时的直接游戏时间……为解决玩家长期以来密码被盗、装备丢失、PK烦燥的痛苦，并可将自己的仓库“锁”起来，保护你的顶级装备……值得期待！

超值服务一：游戏人物初始等级为22级

在超级玩家区中的初始游戏人物等级为22级！也就是说当购买《超级用户服务包》的用户在超级玩家游戏区中建立游戏人物时，该人物的等级为22级并配置了必要的求生工具包，这将使玩家省去了前期的练级过程，更舒畅地体验传奇无限乐趣！

超值服务二：奉送188小时游戏时间

购买《超级用户服务包》的用户进入超级玩家区展开热血生涯，将获得长达188小时的游戏时间赠送，超级玩家服务更显超值！



超值服务三：金融级的密码保护措施

购买《超级用户服务包》的用户可使用附带的“CD电子认证卡”在盛大网络提供的CD卡功能区内自由修改超级玩家区中的游戏帐号密码！金融级的密码保护措施，使您能尽情享受游戏的乐趣！

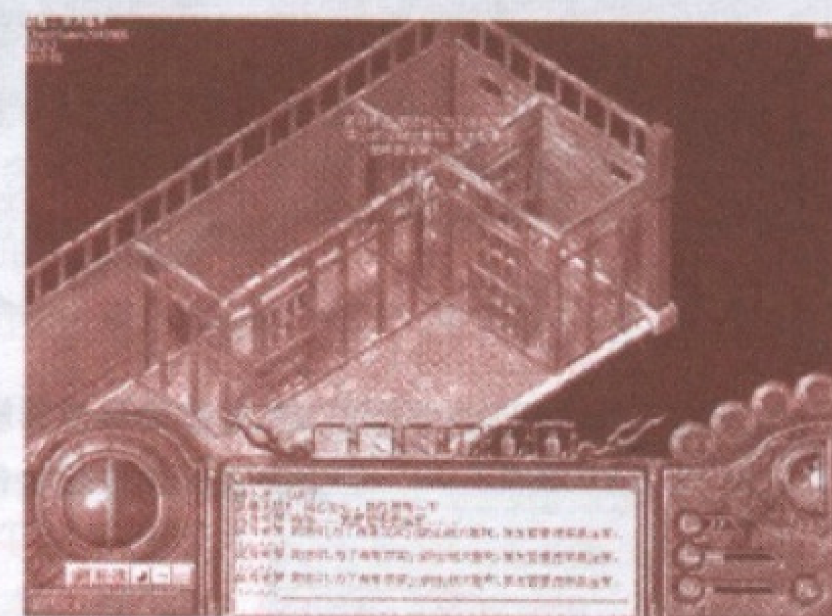
超值服务四：游戏仓库保护功能，极品倍受重重保护

购买《超级用户服务包》的用户也可使用“CD电子认证卡”在CD卡功能区内自由关闭和开启超级玩家区内对应游戏帐号的仓库，使您的“贵重物品”受到更周密的保护！

超值服务五：专职客服、策划人员全程服务

诚意提醒：

若你希望得到以上超值服务，须先购买《盛大超级用户服务包》，而后登录网页激活您的超级玩家帐号。激活帐号后，即可使用该帐号登录超级玩家游戏区享受以上所有超值服务！相关的网络连接如下：



若你希望购买《盛大超级用户服务包》，请进入购买指南：http://www.shanda.com.cn/pop/superbag.htm

若你希望进行注册并激活您的超级玩家帐号，请进入：http://member.shanda.com.cn/vip/reg.asp

若你希望进入《盛大超级用户服务包》配套的CD卡功能区，请点击：http://vip.shanda.com.cn

若你希望进入《盛大超级用户服务包》常见问题，请点击：http://www.shanda.com.cn/pop/superbagfaq.htm



喜讯 购买任意一款万众软件，即成为免费会员，享受万众软件俱乐部会员优惠待遇！
详情请访问：WWW.WZCLUB.COM

网络狂飙

超级网络加速工具
快与慢的选择

- 轻松的优化向导
- 精确的调整功能
- 速度成倍的提高
- 极快的网站连接
- 简化输入繁琐网址
- 监视端口连接状态
- 群集Ping实用功能

网络狂飙是一款功能实用的网络加速工具，加速效果极奇明显，能够正确优化当前Windows各个版本，对各种类型的网络连接（Modem、ISDN、ADSL、光缆、无线）均可从根本上提高下载速度，切实提高您的网络速度。



28元

作文快手

快速成就作文高手的神奇软件

- 60本作文大全
- 一个拼音速查器
- 一本带锁的日记本
- 一本超厚的成语词典
- 一个作文快速生成器
- 一位超级电脑播音员
- 一本同义词和反义词词典
- 一位常伴身边的指导老师
- 一款功能强大的文字处理器
- 检索方便的唐诗、宋词、元曲、名言宝典



38元

反黄专家2003

- 网站地址、内容过滤
- 搜索引擎过滤
- 独具特色的网站锁定模式
- 先进的特征串屏蔽和网站数据库算法。
- 具有自主独立知识产权的人工智能判断引擎
- 反黄容错功能
- 多机设置同步更新功能
- 超强自我保护
- IE浏览器主页锁定和标题防改功能。



28元

网页制作三剑客2003

- 4CD大容量
- 150个精选实例，知识点覆盖全面
- 源文件、素材、字体同时奉送
- 语音讲解配合字幕，任意细节绝不漏过
- 手册补充综合技巧
- 最新版本成熟功能



4CD 48元



超级兔子魔法设置2003

超级兔子魔法设置，可在20个方面对您的Windows进行设置：

- 强力优化操作系统
- 独家软件优化功能
- 全面清除电脑垃圾
- 日常问题轻松解决
- 独家注册表减肥功能
- IE的保护和修复

本产品中同时附赠有其它实用超级兔子软件



超值定价28元

万众 合力 骏网 软件分销组织策划发行

万众分销 必属精品

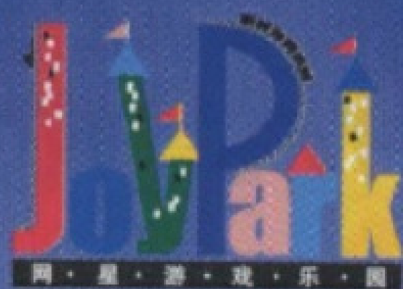
诚邀全国软件开发商、软件开发小组加盟　诚征全国各地经销商、代理商



万众软件俱乐部

汇款地址：北京双榆树101信箱
电　话：010-62510224（24小时）
网　址：www.wzclub.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335
收 款 人：万众软件俱乐部
邮　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）









ENIX 研发

晶合|世纪 总经销

JoyCard
一卡通用 欢乐全球

网络游戏

魔力.魔力.随心所欲

宿命的情感，轮回的宽恕

永远的仙剑奇侠傳

■晶合实验室　主笔：野花
执笔：Littlewing、8神经

这是一场宿命的邀约，这是一次永恒的感动，

这是一次虚拟世界的体验，这是一场肝肠寸断的情感。

在过往的岁月中，蜀山是否依旧有仙鹤翩然飞舞，雪地里那些相随的脚印是否还能结伴同行天涯？那是一种承诺，在雪花飘舞的瞬间散落，那是一场轮回于宿命中的梦，但愿前世来生永远没有醒转的时刻……

八年之前，我就这样和她在游戏中不期而遇。她并不漂亮，脸上还带着刚刚出生的纯真和稚嫩，但她身上却有种强烈打动人心的力量。她所发出的不过是微不足道的力量，却能激起我心灵的共振。我清楚，她对于我就是百分之百的女孩。

我拉起她的手，相约在黯淡的电脑屏幕前，听她为我讲述一个凄婉动人的故事。我全然不顾窗外闪烁的街灯已然消失在晨曦的薄雾中，更不顾及它们在孤寂的夜晚再次亮起。我就这样不眠不休地聆听她娓娓道来，沉浸在故事里主人公的恩怨情愁中，御剑飞行在神秘的蜀山和苗疆……

故事终有讲完的一天，当她平静地告诉我故事的结局，我的泪水已随着主人公悲剧的宿命潸然而下。我牵着她的手，不相信故事会这样结束，我要她告诉我，故事里的少男少女会幸福地生活在一起，但这一切已杳然如风，无法改变。我不让她离去，告诉她我再也不能失去她，我希望这奇迹般的邂逅能够永恒，可她却告诉我，她要把这个故事告诉给更多的人。在游戏里，她对我说，如果我们命中注定是一对恋人，那么我们一定会在某一天在某个地方相遇，再续前缘。她就这样消失在我的视线中，仅留下歌声随风飘荡："既不回头，何必不忘。既然无缘，何需誓言。今日种种，似水无痕。明夕何夕，君已陌路。"

整整八年过去了，我在游戏的暮色中走过那些熟悉的街巷和迷宫，突然与一位女孩擦肩而过。就在这火一般燃烧的夕阳中，我猛然想起了什么：我八年来都未曾实现的憧憬，似乎很早以前就已经遗失在什么地方了。我平静的心中再次荡起涟漪的瞬间，我转过身，她带着与八年前一样淡淡的忧郁伫立在那里，任北风吹起她那散乱的长发："是的，我回来了。"

《仙剑奇侠传》，我已经等了你整整八年，现在，你终于回来了。

一、宿命——初出茅庐

"小李子，志气高，想学剑仙登云霄；日上三竿不觉醒，天天梦里乐陶陶。"

——《仙剑奇侠传》诗词 梦中大侠

在时间面前，所有的梦想和那些不愿老去的一切都显得不堪一击。

也许好的游戏不应随时间一同流逝，真正有价值的东西，依旧可以穿越产生的背景，去打动另一时空的人们。如同一坛尘封已久的老酒，今天品来，历久仍醇香。

在近10年的游戏历史中，似乎没有任何一款中文游戏能像《仙剑奇侠传》如此迅速而决定性地征服了各个角落的玩家人群。"你不能拒绝仙剑，就像你不能拒绝爱情。在仙剑之前，没有游戏可以使我流泪。"在一个仙剑论坛的帖子中，一位资深玩家在8年后的今天，依然沉浸在那些感动的游戏瞬间里。

在多数玩家的心目中，"仙剑"是一个载体，但它所承载的绝不仅仅是一个玩家在游戏中成就侠客行走江湖的简单梦想，而那些从始至终所贯穿的唯美凄婉的情感，更使得"仙剑"拥有了独特的魅力。那些生离死别动人的情感瞬间会在一刹那涌上心头，成为刻骨铭心许久不能释怀的情愫。

"仙剑"也是一种情结，代表了玩家对那些逝去的情感、逝去的年代的无限感怀。在过去的若干年里，形形色色的游戏如同色彩斑斓的流行时尚，瞬间便被时间的巨轮碾得灰飞烟灭，成为记忆中永远的过客。而这期间，如果说有一些游戏还能让人们在追忆逝水流年的经年往事时留存记忆的话，《仙剑奇侠传》一定是其中之一。

"严格地说，仙剑并不是一款单纯的中文武侠游戏，它更像一个民间神话传说，蕴涵了丰富人文及情感的传说故事。"8年后的今天，有"仙剑之父"之称的游戏制作者姚壮宪先生，在谈及自己最引以为傲的游戏作品时，依然不无感慨。面对记者，"仙剑"似乎是一个永远也谈不完的话题。《仙剑奇侠传》的制作始于1993年，在台湾大宇公司制作了一款叫做《大富翁2》的游戏后，姚壮宪决定尝试制作从未涉足过的游戏类型——中文角色扮演游戏（RPG）。

按照当年姚壮宪先生的设想，"仙剑"的最早定位是历史武侠题材，以安史之乱为背景；剧本做得很大，有历史，有神怪，又有武侠，后来发现这样游戏是根本做不完的。于是改动了数次，一年之后，姚壮宪发现了一个主题，是关于"人性面"的内容。于是之前的都推倒，将历史背景也去掉了。如果此时，说一个人兼具剧本、策划、人物形象设计、主程序、游戏地图和怪物设计以及撰写了游戏中绝大多数诗文词话，显示出了姚壮宪先生博学技精的话，那么在游戏中最终坚持设计女主角死去，则体现了姚壮宪在游戏制作中敢于突破、反传统的制作精神，也为游戏留下了最能打动玩家，成为岁月经典中最厚重的笔触。

在谈起3位女主角时，姚壮宪对记者说："设计的第一版赵灵儿







仙鹤飞舞——那是我们梦想开始的地方。



1995年，《仙剑奇侠传》问世。



初出江湖，小李子想要成就大侠梦想。

肥肥的，同事看到都说：'咦？这不是孙小美么？'到了《新仙剑奇侠传》中，她又变胖了，没有了空灵感。林月如的名字是听到别人说起过的，但始终不记得是谁的朋友了，也从未谋面过。台湾省有个'林家公馆'的大户很有名，而且'林'这个姓氏听起来也像个大家庭出来的，'林'字本身也比较文雅。其他的人名是想象了很多种之后，根据人物性格选出来的。比如赵灵儿一名中必须有个'灵'字，以突出她的人物背景和特征。"

"阿奴的剧情在整款游戏中好像显得单薄了点？"记者问道。

"因为做不完了，阿奴的剧情删减了不少。由于剧情的减少，所以她的年龄也下调了好几岁，但也未尝不是好事。就目前游戏引起的反响来看，太冗长的剧情反而有可能会画蛇添足。"

而当记者问姚先生其中3位女主角"孰为你的最爱"时，他笑着说："她们代表了我心目中3种女孩的形象，因此都喜欢。"其实，在早先的媒体报道中，"仙剑"初始制作的动机，很大的原因源自姚壮宪的一次不成功的情感经历。在8年后的今天，当记者带着同样的疑问寻求答案时，姚壮宪否认了这一说法。"应该说那次不够完美的情感经历，是在游戏已经制作到一半时发生的，是一场连讲话的勇气都没有的暗恋。当时对人生充满悲观，应该说是制作游戏悲剧结局的动机。"

这款当时以汇编语言作为底层，QBASIC编写的DOS游戏，在经过2年4个月，有15人陆续参与其中制作完成后，无论是当年的制作者还是玩家，都没预想到它在推出的8年后依旧能产生如此深远的影响：时至今日，各种DOS、Windows、游戏机版本累计销售数量已超过100万套；《仙剑奇侠传》连续6年在《大众软件》的游戏排行榜上高居前三；新的游戏循环更替，而《仙剑奇侠传》热度依然不减当年，对《仙剑奇侠传二》的期待达到极致……

在这种影响的背后，游戏中的主角李逍遥，开始走出余杭县那个临海的小渔村，带着与制作人姚壮宪同样的梦想，初出茅庐，行走江湖，陪伴着无数玩家在游戏中成就一个又一个永不磨灭的梦想……

"仙剑"游戏中我最感动的一个瞬间

李逍遥雪地独行，林月如执伞眺望

枫红一刀流（男，知名游戏撰稿人，1996年第一次玩"仙剑"）



大雪初晴，四野无声。一道人影在冰雪中踯躅独行，落寞的脚印伸向天涯的远方，像堆积的记忆漫上心头……

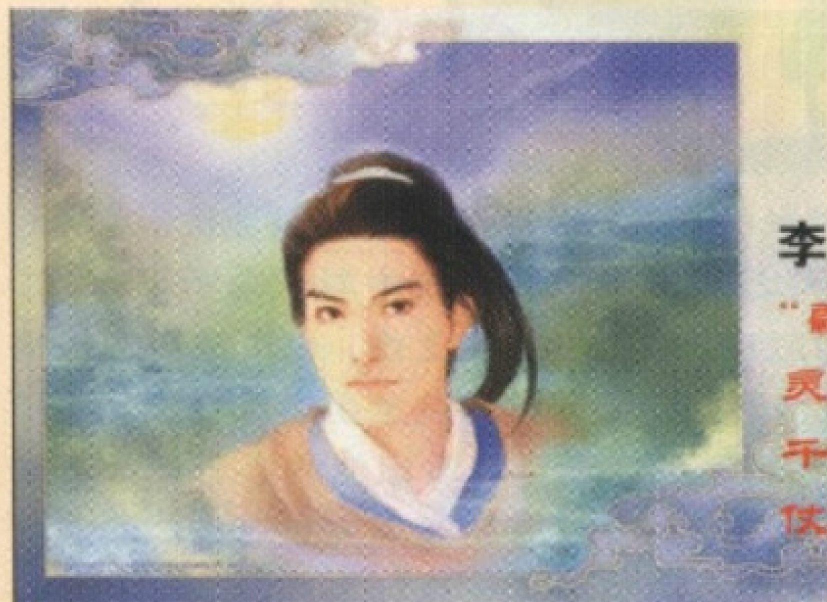
一个身世飘零，一个际遇堪怜。从19岁那年起，他和她的命运交汇在一起，彼此相扶、缠绵不休。仙灵岛上羽衣霓裳，惊为天人；水月宫中喁喁私语，春风一度。即使忘忧散也不能散化彼此的熟悉。千里寻母的旅程凶险弥途，他的命运与3个女子关联着。但在他的心中，月如的机灵活泼，阿奴的善解人意，始终抵不过那次初识；灵儿那种默默无悔的似海深情，逸醉清愁。在与拜月教主的最后一击中，他最爱的女人香消玉殒，从此他踏上孤独的旅程。

没有目标，漫无目的，满眼是无奈的茫然和悲凉。"明夕何夕，君已陌路"。昔日的诗句竟成现实，阴阳两隔人鬼殊途，他又将到哪里去寻找？每念及此，不由悲从中来。然而，他仍在寻找，在阿奴的无语凝望中，在月如的倚风眺盼中，一个人孤独地寻找……

二、情到深处难自抑——《仙剑奇侠传》的情感冲击

“青山幽谷笛声扬，白鹤振羽任翱翔；往事前尘随风逝，携手云峰隐仙乡。”

——云谷鹤峰



李逍遥

“翩翩潇洒美少年，
灵岛求药结仙缘。
千里崎岖不辞苦，
仗剑江湖为红颜。”



赵灵儿

“仙灵岛上别洞天，
池中孤莲伴月眠。
一朝风雨落水面，
感君拾得惜相怜。”

英雄的诞生，必定有培育他的土壤。至于对英雄的喜欢，有人或是因财，有人或是因貌，有人或是出于景仰的延伸，也有人是出于一厢情愿的单恋……

事实上，李逍遥从名不见经传的渔村少年一跃成为仗剑江湖的大侠，的确有其客观必然性，而在主观设定上也合乎情理。在惯常的中国武侠神幻小说所定义的江湖中，大侠之后，十有八九会是又一个大侠，在武侠小说中尚且能如此体现，就不难理解李逍遥的成名原因了。他本就天资聪颖，爹娘和婶婶又曾经是叱咤风云的人物，只要得一有伯乐之能的名师点拨一二，必成大器，结果机缘巧合就遇到蜀山剑派的酒剑仙。李逍遥父母早故，婶婶又带着他隐居起来，不问世事，所以江湖之间的种种观念对他没半点影响。自古江南多才子，李逍遥年少轻狂，一腔热血，觉得无事而不可为，整天做着大侠的白日梦；爹娘的名声和惊人业绩又使得他视父母为榜样，要是艺成天下行，必管不平事、杀不善人（妖）、取不义财；爹娘相识的经过，“神仙侠侣”的称呼，更让他憧憬一见倾心的浪漫爱情而不是一拜天地二拜高堂的传统婚姻。以上三点，决定了故事中李逍遥的定位，也决定了他在行走江湖过程中的爱情经历。而作为一个平凡人，他早期的侠气更多体现为乐于助人，很体贴女孩子，他只是个女孩子眼中的大侠，此时“侠”只能表现为“义”，而最后拯天下于水火之中，才真正完成了一种侠之大义。李的感情中，和灵儿是父母之命、媒妁之言，起初是因为名份，而后又因为恩情而升华为爱情；和林月如则一半传统、一半浪漫，“仗剑江湖为红颜”；和阿奴则是有点无意留情的成分，说阿奴单相思也罢。

对于“仙剑”的故事而言，赵灵儿与李逍遥之间的感情可谓是经典而且模范。李逍遥从吃下苗人给的“忘忧散”开始，直到在镇妖塔救下现出女娲原形的赵灵儿之时，他对赵灵儿的感情完全是处于一种模糊状态。在他的心目中，行侠仗义的自在生活本不该过早被双方的父母之命所约束，虽然在仙灵岛上的艳遇使他如沐春风，忘忧散实际上就是他思想中这种观念的假借。但赵灵儿始终是以真挚之心对待她的爱侣，甚至在怀孕之后，频遭大难，不惜耗费本身圣灵真元维护体内的生命。在故事中，赵灵儿开始并不知道她的母亲在婚姻和爱情上的双重不幸，但和巫后娘娘没有愧对丈夫一样，她的所有表现始终没有愧对“爱情”这两个字。在众多经历之中，她对李逍遥的关注、信任和依靠仍是一如既往，而李逍遥在镇妖塔内的回忆复苏，真情流露，才真正在心里接受了这份感情——传统的东西未必不好，毕竟真爱的实质最值得珍惜，至于是什么形式就不是那么重要了。镇妖塔内的赵灵儿虽现了原形，又被囚困，然而真正感受到对方海一般深沉强烈的爱，所谓“终身有托”，这时便再吃十倍的苦，她也无怨无悔。至于赵灵儿在故事最后以圣灵之术与水魔兽同归于尽，的确是悲壮的结局。说她担负起女娲一族的责任，拯救苗疆大地生灵也好，说她为人间和平舍生取义也好，这些大场面的赞扬始终不如儿女间真情的解释来得合适。“问世间，情为何物，直叫人生死相许”，赵灵儿始终以“报答”的本意来回应李逍遥的真情相待。“滴水之恩涌泉相报”是中国人自古的美德，“定下三生之约必当从一而终”更是中国古代妇女恪守的信条。姑且不论其局限性，在赵灵儿的观念

“仙剑”游戏中我最感动的一个瞬间

小城外戏台表演《水漫金山》

辰烽（男，《大众软件》，数十次通关DOS版“仙剑”）



自从离开余杭县，一路上打打杀杀，特别是灵儿的离去，在我心中已经开始成为一种沉甸甸的坠念。寞然间来到江南小镇，镇外有小桥、流水、人家，有几垄青苗，两三石碾，一头耕牛。我依然在想，就在这样的地方伴着灵儿、月如，夕阳西下，幼子绕膝，胜却多少人间无数。信步镇中，那戏台之上演绎着一出人间绝唱：白素贞千年蛇仙，秀外慧中，几多坎坷，难了却一段人间情愫。这哪里是戏，这分明是上天的预言。那一刻，我在心中千百遍地呼唤着“灵儿”。说什么人妖殊途，讲什么两界无常；我只道真情在，明月清风浮一生。我默默地吟唱着台上的戏文“我居心与你们同路走，送你到家中我心也安”，无论风雨有多大，无论路途有多远，灵儿啊，我一定要把你送回家！这一段“白蛇传”，就像一个宿命，解开了我的心底。当我持剑来到镇妖塔的时候，我分明看到的又是一座雷峰塔。雷峰塔倒，故人还……

其实，好的作品往往有着相似的特点。比如松弛有度，快慢有节，草蛇灰迹，伏线千里。当我在1996年第一次玩到这里的时候，我真的有些感动了，不仅是剧情，我第一次意识到电脑游戏可以这样做。电脑游戏会不会成为一门艺术，已经不必再争论，因为经典已经诞生了。

里，林月如待自己亲如姐妹，并无嫌隙，为了救护自己和李逍遥被断壁砸死已让她肝肠寸断；众人在白苗族见过巫后娘娘魂魄后，赵灵儿更得知李逍遥在冥冥中救助过幼时的自己（当然，这是否是巫后娘娘为考验李逍遥设下的局，现不得而知），既如此为了爱侣和后代，那么牺牲多少就已不在考虑范围之内了。虽然当时局势是只有她的死才能换来大家的生，但比起母亲的大义凛然，赵灵儿更多出于对丈夫和女儿的深爱。因为林月如已经做到了，所以她也能够做到，而且她还是必须做的……很凄惋，很悲痛，但“情”的境界至此已达巅峰。虽留下了无数遗憾，但玩家本不应强求这个结局的改变。



林月如

“刁蛮少女贵千金，
比武招亲动芳心。
盼能与君长相依，
结伴江湖侠侣行。”

林月如在李逍遥的心目中估计是最符合他对爹娘“神仙侠侣”概念的对象。刁蛮也就罢了，她出身武林世家，父亲林天南又是江南武林领袖，就因为娇女尚武，才会有刁蛮个性。李逍遥对林月如而言，可能并不是最好的对象，但却是最理想的对象。林月如的人设就是江湖女侠形象，她和李逍遥在故事中的表现称得上典型的侠侣。主要的是，她的个性要强，并没有像赵灵儿那样形成对李逍遥的依靠，两个女孩子是完全的互补型。林月如耿直的个性、果敢的作风对整款游戏来说，是另类女性对中国古时侠义社会的点缀和再现，也是武侠文化和神怪文化的合理产物。她火热的性格下面，深藏着一颗温柔包容的心。林月如属于先做后说类型，对感情的表露只通过言行实现，虽然年轻，但对人对事的态度却有着和年龄不相符的成熟。因为李逍遥对赵灵儿情深意重，林月如才觉得“这样的男人值得托付终身”。而当三人行走天下，李逍遥的情感总在两者之间徘徊不定，到了京城才终于对月如说：“当我找回灵儿，把一切都结束后，我们一起游山玩水，看遍人间美景，吃尽人间美食。”在承诺中李逍遥最爱的是林月如似乎已表白得十分明显。直到林月如香消玉殒，李逍遥才感念到林月如在感情上的理解、支持和宽容，并且在江湖路上一如既往的鼎力支持，可惜为时晚矣……



阿奴

“如花苗女鬼精灵，
幕逢君子初尝情。
落花有意结连理，
伴月愿做一颗星。”

阿奴是苗疆白苗族长的女儿，也算是有身份有地位。古时的武侠世界，苗疆属“蛮夷之地”，向来为正统中原观念所不屑，李逍遥即使再没有等级门派观念，要是喜欢上她，也未免有些格格不入。故事中李逍遥对待阿奴情若兄妹，完全是患难至交，而不是红颜知己。而且李逍遥后来的表现也能看出他的心思已经不在谈情说爱身上，遽变之下，人的心性有所改变完全可能。即便阿奴对李逍遥倾心，也只是落花有意流水无情的单相思。故事里的情况是，其时苗疆战火纷飞，人人处在生死边缘，更不可能有闲情逸致谈情说爱。故事最终，李逍遥痛失两位爱侣，悲痛欲死，世间种种都失去了意义，阿奴只能吹起短笛，送君远归。此情此景，我等唏嘘之余只能以“缘份”二字作答。不是李逍遥薄幸，也非阿奴无情，实在是缘份不到。阿奴在李逍遥的行侠历程里只是作为一种点缀出现，“仙剑”故事的后期，她加入战斗队伍，却很难替代林月如在这个小团体当中的地位。说是姚壮宪先生刻意安排，作为对李逍遥感情上的一种补偿，未免有失偏颇。赵灵儿贵为白苗族巫后之尊，又是李逍遥发妻，阿奴各方面都没有竞争力；论敢爱敢恨，又不比林月如个性鲜明。在李逍遥心目中，最多最多也就是个“好朋友”。何况以侠文化塑造的李逍遥性格，在两次情变之后，伤重如此，很难令他再去爱第三个女子。故事中阿奴的着墨不多，也是情理之中。

这是一个不需要英雄的年代。

如果同以往的中文武侠RPG一样，单纯把塑造游戏英雄作为主题，那无疑不会有“仙剑”今天如此深远的影响力。

这是一个需要情感的年代。

爱情这个人类语言中最为浪漫温馨的词语，几千年来，人们在不断发掘爱情的深奥含义，赋予其种种伟大而崇高的使命的同时，也为它涂抹上了美轮美奂的诗意色彩。在玩家观念中，当逐渐摆脱了血腥、暴力、战斗、色情的束缚后，游戏中的情感前所未有地成为人们心目

“仙剑”游戏中我最感动的一个瞬间

彩依为救夫化蝶的一刻

李鹏（男，游戏业界知名人士，原《大众软件》编辑，1996年内地第一篇《仙剑奇侠传》攻略作者）



如果你需要为爱人的幸福而牺牲自己的生命，你会去做吗？

当我玩到《仙剑奇侠传》中的“化蝶”一段剧情时，只感到胸口像堵了什么东西一样，可以说这是我第一次为游戏中的情节而投入了真正的感情。在此之前，虽然我也被游戏中的人物、情节等逗得大笑，但这是第一次因为被情节所感动而悲伤。人妖之恋，不少小说和游戏中都有涉及，似乎都没有好结果。其实忆如也是人妖之恋的结晶，《仙剑奇侠传二》中的苏媚更是将这个题材发挥到了极限。

蝴蝶的生命是短暂的，但是在短暂的时间里燃烧自己的生命而散发出的美丽是永久的。



中最为柔软的慰藉。

在“仙剑”之前，中文RPG游戏给予人的感动大多是史诗感，爱情友谊只是其中的成分。同多数人的看法相似，在《仙剑奇侠传》中，情感被第一次前所未有地表现为游戏主旨，而情感也一再被后来的制作者认为是可以改变传统中文RPG命运的魔力糖果。

其实在“仙剑”众多故事里，就已经对情感这一主线做足了铺垫，无论是林月如家中私奔的一对仆人情侣，还是韩梦慈对其做了和尚的夫君苦苦等待，桃花林中桃精少女与凡人的眷恋，蝶仙彩依对刘晋元的感情，甚至是蛇窟中反派角色蛇妖与狐精之间的情感，其实与李赵二人之情别无二致，但结局却各不相同。以化蝶而论，刘晋元因蝶美且弱（被蜘蛛网所困）而相救，彩依感念恩德，不惜一切代价回报，最后的结果却……刘晋元无知人之明，如果他肉眼凡胎的理由尚能成立，彩依最后的举动就只能让人落泪了。殊不知这才是“仙剑”最具功力之处：情到深处，实难自抑，玩家从此中能被情触动，叹世事无常，重新定位人生态度。不在于相聚欢而在于伤别离，从而唤起玩家对真情的珍惜，也就是“仙剑”的“柔情”真义之所在。

也许这就是很多人一次又一次重温《仙剑奇侠传》的缘由吧，虽然最终李逍遥未能与红粉知己并肩携手，笑傲江湖，但《仙剑奇侠传》中的爱情却几乎是物欲横流的现世中再难找寻的——残缺得让人心碎，悲伤得近乎完美。身处《仙剑奇侠传》之中，仿佛逃离钢筋水泥的丛林，烦扰喧嚣的都市，在“白鹤振羽任翱翔”的青山幽谷间遨游驰骋，快意江湖；在“仗剑江湖为红颜”的澎湃激情中体验主人公的侠骨柔肠，“游星戏斗弄日月，醉卧云端笑人间”。

《仙剑奇侠传》悲剧性的结局也是人们所始料不及的，但也正是它，才给整款游戏添上了最浓墨重彩的一笔。虽然生命里没有那么多的刻骨铭心，但在时空宿命的面前，我们是如此无能为力，只有和心爱的人人鬼殊途，任由往昔在回忆中翻滚。

当《仙剑奇侠传》还存在不让赵灵儿、林月如香消玉殒的隐藏结局这个传言开始在网上流传，不知道有多少玩家为此彻夜难眠，只为了让她们与李逍遥花好月圆。但这只是个谣言，玩家们痛恨造谣的人肆意涂抹他们心中的


让人凄惋落泪的一幕。

完美，更抱怨制作者姚壮宪的铁石心肠。他们终于明白，悲剧无法改变。泰坦尼克的沉没让杰克和罗丝人鬼殊途，罗米欧与朱丽叶的家族仇怨让他们生死相隔——悲剧之所以能扣动人们的心弦，正因为他们带来的遗憾，永远也无法圆满的遗憾让观者怅然不已，回味久远。也许故事中主人公的命运无法改变，但在人们内心的时空中它将成为永恒。爱情是人类永恒的主题，在狂徒的笔下，《仙剑奇侠传》生动诠释了“爱情”这两个字。凡是被《仙剑奇侠传》感动的人，不是在游戏中找到了自己的影子，就是游戏与自己的憧憬重合在一起，从而被深深触动心弦。

是的，也许我们并非膜拜《仙剑奇侠传》，而只是膜拜爱情。

“仙剑”游戏中我最感动的一个瞬间



镇妖塔倒掉的瞬间

唐婵（女，《尘封的浪漫》一文作者，第一次玩仙剑时，年仅10岁）

镇妖塔从开头打到最底层，差不多花了我一年的业余时间。我觉得时间花得很值，只是怎么也没想到，月如死了……不公平，一点都不公平。付出了那么多，没有得到任何回报，反而连最后的东西也付出去了。难道所谓的“爱”，就是这么一个让人悲哀而气愤的东西吗？

年幼的我说不清楚那是一种怎样的感觉，想不通这究竟算个什么道理。我只知道我会记住这一天。我会记住，在小学4年级的初夏，我曾为一个虚构的女子而掉过眼泪。这个女子的名字叫做林月如。

三、渊源——仙剑文化的历史考证

"御剑乘风来，除魔天地间。有酒乐逍遥，无酒我亦癫。
一饮尽江河，再饮吞日月。千杯醉不倒，唯我酒剑仙。"

——酒剑仙

"仙剑"是一款游戏，"仙剑"也是一个传说。在游戏的过程中，玩家是否感觉有许多剧情似曾相识？事实上这些情节正是来自我们熟悉的民间传说与典故，能将它们完美融入到"仙剑"这款游戏中，足以体现出狂徒的高手风范。当一款游戏包容了太多的神话和典故时，它已然上升到一种文化的高度，而它的文化传统又和喜爱它的人有着深刻渊源，并且熏陶玩家于其中。"仙剑"集中华神话文化于大成，在游戏中的一个个故事里，我们不止看到英雄气短，儿女情长，还依稀看见了梁祝的忠诚、白蛇和许仙的苦厄，也看到了蜀山御剑飞仙的飞扬、佛教悲天悯人的慈心。

"仙剑"的音乐、诗词同样也是让玩家难以忘却的符号之一，而这一切在游戏中完美的结合又使"仙剑"以中国文化方面的独有韵味得到了玩家的另一种认可。

可以说，仙剑之所以独一无二，与它深厚的中国传统文化背景不无关系。在这个真正属于中国人的古色古香游戏世界里，除了我们自己，别人永远无法理解其中的三味。

仙岛求药

关联典故：《白蛇传》、《搜神记》、《嫦娥奔月》

"仙灵仙岛藏仙踪，翩翩少年把仙求。
仙宫仙女不相识，错把牛郎当情郎。"

——镇妖塔磐龙柱上诗



仙岛求药——心诚则灵。

李逍遥与赵灵儿的相识是因为李大娘突患重病，无药可医（看来李大娘患的并不是一般的急性阑尾炎之类疾病）。怎么办？李逍遥听了村民们仙岛灵药的传说，于是决定上仙岛去求药。在古代传说中，神山的仙丹就是包治百病的——没办法，现代医学如此发达尚有许多不治之症，古代人自然更加无计可施，只能把希望寄托于缥缈不定的神圣仙佛了。李逍遥所居住的地方是余杭县的一个临海小渔村，从战国时代开始，沿海地区

《仙剑奇侠传》的五大未解之谜

1."仙剑"的故事究竟发生在哪个朝代？

虽然这与游戏本身无关，游戏制作者姚壮宪先生的意图也是要模糊游戏的具体背景，可它却是个让人感兴趣的话题。记得金庸先生也有一部没有点明时代背景的名作——《笑傲江湖》，狂热的武侠迷们为了将其弄个明白，也曾经抓住小说中的一些蛛丝马迹来争执不休。事实上，没有时代背景的约束，玩家反而可以把更多的注意力放到角色经历上去，这也是"仙剑"与《轩辕剑》系列的一个重要区别。"仙剑"的故事最可能发生在哪个朝代呢？细心的玩家在《新仙剑奇侠传》中不难发现，在锁妖塔中解救赵灵儿后，书中仙在游戏中曾有一句对白："此塔乃五百八十四年前，梁武帝遍集天下金刚白玉石，召数千名工匠耗费二十年而建成。"依据史实，公元502年（梁天监元年）萧衍杀齐明帝诸子，称帝，国号梁，齐亡，是为梁武帝。如果按照游戏中时间的推算，梁武帝584年后，即公元1086年～公元1133年，时间上应处于北宋末年南宋初期。其间的主要历史事件有：1085年（宋元丰八年）宋神宗病死，高太后秉政，起用司马光，开始推翻熙宁新法（即王安石变法）；1127年（宋高宗建炎元年，金天会五年）金军俘宋徽、钦二帝北还，北宋灭亡；1134年（宋高宗绍兴四年，金天会十二年）宋吴玠军于仙人关大败金军，宋岳飞军克复襄汉六郡，东援庐州等。依此推算，看来"仙剑二"基本上时间背景应是南宋。但对于"仙剑"玩家而言，更多人偏向于它是一款没有指明具体历史背景的神话传说故事。

2."仙剑"到底有没有隐藏结局？

如果要评选中国游戏史上的十大谣言，那么下面这条一定榜上有名，那就是——"仙剑"到底有没有以喜剧收场的隐藏结局呢？仔细回想一下，当年的确盛传有这样的结局。第一个谣言说，在见圣姑之前必须得到青龙碧血玉——游戏中的确有这个道具，但该怎么拿却没人知道，于是它成为了谣言产生的第一个根据；接下来的就更离谱了，先说在见韩医仙之前必须取得六神丹；接下来是在见圣姑之前必须有36个傀儡虫；最后一条居然是，在打拜月教主之前，林月如必须活着……老天，这全是"不可能完成的任务"！要完成只有一个方法，那就是动用PCTOOLS修改物品代码参数了，结果呢？当然证实了谣言——就是谣言。但谣言的产生至少说明了一件事，那就是大家真的太盼望李逍遥们有一个好归宿了，正因为如此，后来的"新仙剑"中，隐藏结局真的出现了！

3.刘晋元的堕落？

刘晋元本来乃是一介文弱书生，出身自一个显赫的世家——当朝礼部尚书的公子，可是李逍遥却在苏州客栈的赌场这么一个糟糕地方初次与他碰面，而且刘晋元还因为欠钱不还被一群泼皮无赖揪住殴打！真奇怪，难道刘晋元这个有为青年也开始堕落了吗？显然在剧情的设计上，为了刘的出场显得较为牵强。如果要探究到底，似乎只能这样解释：刘晋元不是一直爱着林月如吗？在得知林月如会用比武招亲方式来决定丈夫的消息之后，手无缚鸡之力的刘晋元等于完全没有了机会，失落的他只好去赌场放纵麻醉自己了。

4. 苏媚其实是1代的角色？

在2代的人物设定中，那个看起来既美丽又冷傲的苏媚想必吸引了不少玩家的目光吧！大家是不是想在游戏中一睹她的真容呢？但如果在这里说，实际上苏媚是"仙剑"1代中就已经出现的人物，不知道大家会不会领悟？请注意！有迹象表象，苏媚的确已经在"仙剑"1代中登场亮相过了！大家都知道，苏媚是李逍遥和林月如在隐龙窟杀死的狐妖的女儿，那么把镜头倒回"新仙剑"的相关片断中，李、林二人杀死了狐妖，解放了被囚禁的少女们，走出隐龙窟之后……突然一只可爱的小狐狸跳出来，凶狠地咬了李逍遥一口，然后迅速逃跑了……在最老的"仙剑"版本里面可是没有这只小狐狸哟！该怎么解释呢？当"新仙剑"推出的时候，2代的文案应该已经策划完成了，制作者们也许是有意让急着报杀父母之仇的苏媚先出来热热身吧？

5.玩家害死了林月如？

林月如真的被石板砸死了吗？但在"仙剑"的结局中她抱着李忆如出现在李逍遥面前又是怎么回事？在月如死后，圣姑曾经说过一句非常重要的台词："要让她活过来是不可能的，但是要她不死倒是可以办到。"现在想起来圣姑还真是个语言大师，这种小说式笔法的话语中蕴含的可能性实在太多了。然后圣姑就交待小李子去找36个傀儡虫，究竟找来有什么用呢？笔者一直认为圣姑最后是救活了林月如的，所以才会有最后那个画面。但说不定大字发现玩家们更"喜欢"悲剧结局，并且都已经开始集体悼念林月如了，所以干脆顺水推舟，官方确定了林月如死去的结局……如果真是这样，那么让林月如死去的实际上就是玩案了……

的人民就有浓厚的到海外寻求仙山、仙人、仙药的思想意识。特别是邹衍等阴阳五行家所宣扬的大九洲之说，认为中国以外还有九洲，海外还有许多美好的地方。于是海外世界被披上了一层神秘的面纱，一般百姓就不说了，连秦始皇都曾派过徐福出海去寻求仙药。而为了亲人去求取仙药的故事，这在我们的传说中也屡见不鲜。大家耳熟能详的《白蛇传》故事中，白娘子就是为了替许仙治病而去求取仙山灵芝，最后还跟天兵天将打了起来，几乎有去无回；而嫦娥奔月的故事中，后弈为了满足嫦娥在人间长生不老的愿望，历尽千辛万苦，登上常人无法攀登的高峰，在昆仑山的西王母那里取得了长生不老药。相较之下，李逍遥实在是幸运多了，不仅拿回了仙药，还意外地邂逅了如花美眷。综合上面的故事来看，求仙药这事儿讲究的是“心诚则灵”。


蜀山是早期武侠小说的背景起源之一。

仙女沐浴

关联典故：《牛郎织女》

“红颜如月有圆缺，君名逍遥莫悲切；
昨日悲悲心深种，他夜梦里现芳踪。”

——《君莫悲》

李逍遥之所以会被姥姥逼迫和赵灵儿成亲，很大的一个原因就在于他看见了赵灵儿洗澡——古时候女儿家的清白看得比性命还重要，你偷看到我家闺女赤身露体的样子，还敢不担待起责任来？不过，比起只能远隔天河遥遥相望的牛郎织女而言，李逍遥真不知道是更幸运还是更倒霉。他遇到了一个比西王母通情达理的姥姥，不仅没有划下银河阻断两人的爱情，反而主动成全这一门婚姻，牛郎想必会嫉妒得眼红；但是到了最后李逍遥和赵灵儿却生死殊途，永无相会之期，相比之下一年还能聚上一次的牛郎织女还算幸福得多了。


比武招亲成就千古佳话。

比武招亲

关联典故：《射雕英雄传》、《说岳全传》、《杨家将》

“逍遥仗义管闲事，欢喜冤家相敌视；
为解前仇泯旧怨，招亲擂台来比武。”

——《比武招亲》

李逍遥和林月如的姻缘，成就于一段自古以来老百姓就津津乐道的佳话——比武招亲。事实上，古时男女授受不亲，一个陌生男子想要接近一个女子绝非易事，所以才有了这些出奇的求爱手段。山野之间的青年男女用对山歌来求偶，权贵之家的小姐可以架起楼台来抛绣球，咱们江湖儿女呢？当然就是比武招亲了！每个比武招亲的故事几乎都能成就一个经典，最出名的比武招亲发生在金庸大侠的《射雕英雄传》中。杨康这个薄情郎在比武招亲取胜之后又想不负责任，虽然最终他的心里还是有了穆念慈，但从他们的结局来看，这一段比武招亲的姻缘是颇为失败的。很明显，比武招亲的风险性极大，若只是比争强斗狠，谁知道自己会招来一个怎样的夫君？在封建王朝之后的旧派武侠小说中，以《十二金钱镖》名噪一时的白羽，写柳妍青比武招亲，却招来了地痞，使得女侠流泪，老侠后悔。这段描写真是非常现实，它清楚地告诉我们，不是每次比武招亲都会引发一段旖旎的故事。当然，中国人还是天性浪漫的，我们宁可相信每个比武招亲的女孩子都能得到美满的结局，所以我们在许多文艺作品中还是能看到圆满的比武招亲故事。例如传统评书《薛刚反唐》、《说岳全传》等，电影作品中则有李连杰主演的《功夫皇帝方世玉》，还有前些日子十分热门的《河东狮吼》等。最后不能不提到最具传奇色彩的比武招亲故事：公元七世纪，中华大地上五胡乱华。北周末年间，名臣窦毅为自己的女儿比武招亲，欲求少年英杰。一位少年贵族在赛场上力压群雄，成为窦女之夫。这位英俊少年即是唐朝开国皇帝李渊。


“仙剑”的人物设定与神话有着深厚的渊源。


书中仙一语道破“仙剑”时间背景。



“仙剑”家族

1995年推出的《仙剑奇侠传》是中国游戏史上真正的里程碑，它的面世不啻于平地一声春雷，成为迄今为止影响力最大的中文角色扮演游戏。其霸占各大游戏媒体排行榜高位数年不下的辉煌成绩更是前无古人，甚至可能是后无来者。随着“仙剑”的走红，“狂徒”的名字也成为金牌制作组而响彻神州大地。随后大宇公司又先后推出了基于Windows的《95柔情版》、《98柔情版》等多种游戏版本，并在土星游戏机平台上进行了移植。

2001年6月，也许是为了消除玩家对“仙剑二”旷日持久的等待，也许是为了对“仙剑二”的引擎和美术风格进行先期尝试，狂徒推出基于全新引擎制作的“仙剑”的复刻版——《新仙剑奇侠传》，无论是画面和音乐，都较原作有了大幅提升，另外增加了两个隐藏结局，其余的内容则换汤不换药。玩家们对大宇这次的行为并不十分买帐，想想看，你把我初恋的女孩浓妆艳抹一番再推到我的面前，我能承认她比我6年前暗恋的时候更漂亮么？当然，对于那些从没玩过“仙剑”的玩家来说，这是一次不错的机会，他们有机会体验最强中文角色扮演游戏的魅力，而不用去面对老版本那单调的256色画面。在各大排行榜上，“新仙剑”也顺理成章取代了老“仙剑”的位置。总的来说，此举虽是大宇公司进行的一次彻底的商业行为，但总体还算成功。

2001年8月，大宇公司另辟蹊径，在“新仙剑”上市的同一年，推出另一款以李逍遥、林月如、赵灵儿等为主角的游戏《仙剑客栈》。不过，这款游戏居然是经营模拟类型，李逍遥和他的红颜知己们为了“食神”之名开店做起了生意。事实上，即使不用李逍遥等人来撑场子，它也算一款出色的经营模拟类游戏，可玩性及创意尚佳。该款游戏也是大宇公司在内地开设研发基地软星科技（北京）公司以来，完全在内地制作的一款“仙剑”游戏。但这毕竟只是一道甜点，无论从哪个方面来看，都无法完全承载玩家的希望，于是在品尝之后，玩家好像更加饥饿了……

2002年9月，大宇公司对外正式宣布将在同年年底前正式推出《仙剑奇侠传二》，该游戏以王小虎作为主角，游戏将围绕“宽恕”这一主题展开，故事发生在“仙剑”剧情之后的8年。2002年12月，游戏再次跳票。

2003年1月，《仙剑奇侠传二》正式制作完成。







妖仙报恩

关联典故：《太平广记》、《警世通言》、《白蛇传》、《梁山泊与祝英台》

“春花那堪几度霜，秋月谁与共孤光；
痴心若遇真情意，翩翩彩蝶化红妆。”

——《蝶舞春园》

“挥泪别痴心，只花情长天未怜；
真爱永不悔，盼君忆我千百世。”

——《蝶恋》

在“仙剑”大量的配角中，也有人的爱情故事丝毫不亚于几位主角，不用说，自然是惹人怜爱的蝶精彩依了。彩依本是蝴蝶，因为刘晋元从蜘蛛网中救下了她，她便化为人形嫁给刘晋元报恩，最后又为保护刘晋元献出了自己的千年道行。在中国的传说中，梁山泊与祝英台千古凄美的爱情故事，就是以双双化蝶作为结局。而妖仙报恩的故事在我们的民间传说中也有大量记载，如唐代流传的《三卫》，冯梦龙《警世通言》中蛟精报恩，蒙族的《猎人海力布》等传说。翻看《太平广记》，里面也有大量类似的故事。跟“仙剑”比较相像的有龙女报恩柳毅的一段。书生柳毅因为帮助龙女，龙女便嫁给他为妻，并让柳毅得享长生不老之福。当然，还有更多为我们玩家所熟悉的传说。例如《聊斋》中狐仙小翠报恩的故事，因为母亲曾经在雷电之夜被一王姓男子庇佑，所以小翠嫁给王家的痴呆儿子王元丰为妻，最后还治好了王元丰的呆病。不能不提的是《白蛇传》中，白蛇报恩而发生的爱情故事。因许仙在数世前救过白蛇，白蛇后来修炼得道，下凡化名为白素贞嫁给许仙报恩，最后却被法海压在雷峰塔下。这个经典的传说前半段被彩依的故事所借鉴，后半段却移花接木，放在了同是蛇仙的赵灵儿身上，大家有没有觉得那个顽固的剑圣老人家很像法海呢？而镇妖塔和雷峰塔也仅仅是只换了一个名字而已。《白蛇传》与“仙剑”之间千丝万缕的联系，实在是很有意思。在这些故事中，妖仙们表现出来一些共同的美好品德，比如善良、诚信、富有牺牲精神等，比起一些狡诈而凶狠的人类来说，真是高尚得太多。不过世事无绝对，仙剑中也塑造了一个妖仙报恩的异类，那就是镇妖塔中的天鬼皇。他报恩的方式居然是要吃掉李逍遥和林月如，实在是让人啼笑皆非。

六道轮回

关联典故 佛教《地藏经》、《大品般若经》

“魔非魔、道非道，善恶在人心。
欲非欲、情非情，姻缘由天定。”

——算命仙所吟

六道轮回是佛教中对宇宙生物圈的概括。所谓六道众生，生生死死在这6个范畴内轮回，永无止尽。六道众生又名“有情世间”，分为天界、人界、阿修罗、畜牲、饿鬼、地狱等。在“仙剑”中无论从怪物设定还是宿命轮回、因果报应的主要剧情，也间接体现了佛教这一观点。在游戏中，体现佛教思想最为明显的剧情，当属玉佛寺中小和尚智泽（实为达摩法师佛珠所化）迫人出家一段。其出发点虽符合佛经“人人皆有佛性、普渡众生”一说，但行为偏激，与佛经中“无我舍己、慈悲助人”背道而驰，最终在赵灵儿的开示下，化为玉佛珠。

蛇神救世

关联典故：《山海经》、《岭南杂记》

“蛇纹之姬，圣灵之身。西疆斩风魔，东海杀雷神。
北荒伏火怪，南山收土妖。终以平水患，而大地重生。”

——苗族神殿上一段碑文

在这段碑文中，讲的是女娲救世的一些传说。“仙剑”中没有生造一些古怪的神，而是借用经典的神话传说，令人倍感亲切，似曾相识。女娲“人头蛇身，一日七十化”。除了女娲，在中国古代神话中，许多重要的神祇都有人面蛇身的形象，包括伏羲、神农、共工等。在远古氏族部落的传说中，女娲就是人类的创造者，也是补天救世的大神。生活于远古时代的氏族部落，不可能没有自己的首领，伏羲、女娲就是这样的人物。甚至这个名号可以被继承下来，成为部族首领的专属名号，也就是说有几代伏羲、几代女娲。赵灵儿和她的母亲也是游戏中白苗族的领袖，在游戏中，玩家可以不止一次见到赵灵儿幻化为人首蛇身的形象（还有“梦蛇”这一项技能呢）。在现实中，蛇作为某个部落所崇拜的图腾并不少见。古越人的重要图腾就是蛇，后来演化为他们的神。清朝吴震方在《岭南杂记》中说：“潮州有蛇神，其像冠冕南面，尊曰游天大帝，龛中皆蛇也。……凡祀神者，蛇常游其家。”台湾省的排湾族，也流传有他们的祖先是由蛇生下的神话。在这方面，狂徒制作群的考证甚多，足显“仙剑”深厚的文化底蕴。



蛇神救世与女娲的传说不无关联。

“仙剑LIKE”游戏

约翰·列侬曾经说：“猫王之前无摇滚。”事实上猫王并不是摇滚乐的创造者，只不过他将这种音乐形式真正植入到乐迷心中而已。“仙剑”也是如此，尽管它不是第一款中文武侠游戏，但自“仙剑”之后，中文武侠RPG游戏开始作为一种真正的流派得到中国玩家最热烈的拥护。“要卖钱，学仙剑”，不知道这是不是当时许多开发商的一种共识，于是有大量在各方面都打着“仙剑”烙印的武侠游戏纷纷出炉。应该说，这种刻意模仿为这些游戏都带来了好处，尽管没有玩家会认同这些模仿者会达到“仙剑”的成就，但他们却并不介意在这些全新的游戏中找到一丝熟悉的感觉。包括那个叫做“仙剑书签”的共享软件，一个取巧的名字让它在最短时间内进驻了大量玩家的硬盘。

《剑侠情缘》——这是一个成功的模仿者，甚至在操作方式上它都和“仙剑”一样只支持键盘，另外，以情取胜也是它从“仙剑”那里学来的致胜法门。不过，笔者还是认为学得最到家的是它的音乐，和游戏的结合达到了非常融洽的地步。至于后来它突发奇想，开始学习起《暗黑破坏神》来，笔者就再也没有碰过它了。

《仙狐奇缘》——一个初出茅庐的剑客，一段难以取舍的三角恋情，如果这还不能说明问题，游戏中的人妖恋就真正让人感到似曾相识了。可以说《仙狐奇缘》是在“仙剑”中提炼出了一个值得深挖的点，彩依的悲剧在这里被扩大化了。

《绝代双骄》——45度角的战斗视点、迷宫的设计简直和仙剑没有丝毫区别，这也成为《绝代双骄》的特色而被一直保留下来。

《绝音魔琴》、《神剑侠游传》——这两款游戏并不是那么有名，原因也许在于它们学得实在太过了，角色以拼块为移动单位、移动为斜上视角、战斗为45度角视角、战斗方式和特殊状态和“仙剑”完全一样……

这些仅仅是庞大的“仙剑LIKE”游戏中小小的一部分，可以这么说，直到今天，绝大多数中文武侠RPG游戏中都或多或少还有着“仙剑”的影子。

四、宽恕——传说得以延续

“自古英雄出少年，似水红颜惹人怜；今生情尽空悲切，来世再续未了缘。”

——再续未了缘

8年了，也许我们已经不再年轻，但当那淡淡忧伤的音乐再次回响在耳畔，熟悉的亲切面孔又浮现在眼前，一切流于表面的东西都已不重要。初遇《仙剑奇侠传》，正如年少时懵懂的初恋，丝毫未染世俗之气，她留给我们的是一段永远无法实现的梦想。有位玩家告诉我，他择偶的标准就是赵灵儿，但至今未曾觅得心上人，因为他所认识的女孩都没有灵儿那如水的双眸；在我们身边，打穿过几次乃至十几次《仙剑奇侠传》的玩家比比皆是，一位女玩家每年都会重新玩一次《仙剑奇侠传》，她说是为了度过对《仙剑奇侠传二》那漫长的等待……

所有曾经钟情于《仙剑奇侠传》的玩家都在用自己的方式书写一个梦想，而这个梦想终于到了实现的时候。

《仙剑奇侠传二》渐渐拨开了神秘的面纱展现在我们面前，而讨论最多的，无疑是“仙剑二”的品质是否能超越前作，再续经典。《仙剑奇侠传》在人们心目中是中文角色扮演游戏的巅峰之作，玩家拿到《仙剑奇侠传二》，就不免要和《仙剑奇侠传》作一番比较。但对于苦苦等待了8年的玩家来说，这种比较真的重要么？“仙剑”已经成为一种文化，正如一切美好事物在感动那一代人的同时也必将流芳百世。或许“宽恕”也意味着玩“仙剑”时的一种心态。

在8年之后的今天，时任软星（北京）公司和北京网星艾尼克斯公司总经理的姚壮宪，从25岁到33岁，同游戏中的李逍遥一样，从一个走出渔村的少年到名震江湖的大侠，也同样经历了8年的岁月变迁。作为两家公司的主要管理者，注定在“仙剑二”中，他也只能担任总监制的角色，在“仙剑二”终于制作完成的今天，也许面对8年内6次以上重新推翻剧本、狂徒制作群数位制作人员的相继变更，其中的苦楚也只有他自己得知了。

在物是人非的今天，当记者问到“请问您的个人情感是否也有了新的归宿”时，姚壮宪先生平静地回答道：“是的。”



姚壮宪先生8年之后再谈“仙剑”。

“仙剑二”对于姚壮宪来说，或许也是一个久远之前就该了断的梦想。

作为“仙剑”本身而言，它其实挑选了一个合适的时间，出现在一个合适的地方，不仅有令人肝肠寸断的爱情故事，还蕴含着丰富的人生体验，成就了玩家在游戏中行走江湖的梦想。无论是李逍遥还是赵灵儿、林月如，他们面对着封建礼教、狭隘的民族主义、封建等级制度和邪恶势力默默地抗争，在早已注定的悲剧宿命中随风而逝，即使是悲天悯人的酒剑仙、妙手回春的圣姑也无法改变。亲人的逝去、骨肉的分离、爱人的绝决，都在那最后震撼人心的一幕中升华，也给我们留下了永恒的遗憾和追忆之美。

我们期待结局，我们别无所求，这就是《仙剑奇侠传二》在“宿命”轮回后所要诠释的“宽恕”主题。在“仙剑二”即将问世的今天，我们一谈起“仙剑”，仍然有洒泪满襟的激动。不为别的，只为曾经和它一起欢乐过，也曾经为它悲痛过。只因在这种种喜乐哀愁之中，尽全是爱。

宿命、轮回、宽恕，一切都将在《仙剑奇侠传二》中作个了结。

“仙剑”网络联合调查

在制作本期专题的同时，我们联合了网易游戏频道（http://game.163.com）、硅谷动力游戏频道（http://games.enet.com.cn）、大众软件网（http://www.popsoft.com）进行了一次《仙剑奇侠传》问题网络调查，从1月14日到1月22日，在短短的7天内，共计有19 793名网友参与了投票，让我们再次感受到一款游戏所产生的巨大、持久影响力。经过加权累计，汇总后的统计结果如下：

参与投票人数：17 518	参与投票人数：18 888	参与投票人数：13 359	参与投票人数：13 407
李逍遥 3344 票 19% 赵灵儿 4223 票 24% 林月如 2500 票 14% 阿奴 470 票 3% 彩依 2607 票 15% 酒剑仙 2131 票 12% 剑圣 1039 票 6% 李大娘 944 票 5% 其他 227 票 2%	李逍遥尽揽三美，缺一个都不能少！ 7620 票 40% 我希望李逍遥和赵灵儿在一起！ 6799 票 36% 我希望李逍遥和林月如在一起！ 3292 票 17% 我希望李逍遥和阿奴在一起。 1208 票 7%	赵灵儿，一个温柔而又神圣的女孩，还有比这更完美的女朋友吗？ 7583 票 57% 林月如，女孩因为刁蛮而可爱。 3550 票 27% 阿奴，她默默的存在，但却逃不出我的慧眼！ 861 票 6% 彩依，她配对香元简直就是“鲜花插在了牛粪上”。 821 票 6% 我一个都不喜欢，全不合我胃口。 769 票 4%	“仙剑”就是最好的，所以“仙剑二”好就是好，不好也是好，“仙剑二”总比其他武侠游戏强多了吧！ 2602 票 20% 如果“仙剑二”不好，“仙剑”这个经典品牌就算砸了，还不如不出！ 1859 票 14% “仙剑二”就算不好，也无损“仙剑”的威名，它的推出只是为了圆一个梦。 3088 票 23% 也许“仙剑二”达不到1代的程度，但我希望它能做成一个真正的品牌系列，就像《最终幻想》。 5856 票 43%
在“仙剑”中，有无数人物给我们留下了深刻印象，除了4位主角之外，还有痴情的彩依、狂放的酒剑仙等一大批各具特点的配角，没有他们的存在，“仙剑”不可能获得如此大的成功。也许他们的出现只是短短几分钟，但可能就在这短短的几分钟内，你就永远记住了他们。那么，在“仙剑”中，给你留下印象最深的角色是谁？	“仙剑”有个令人扼腕的悲剧结局，但是反过来想，难道让李逍遥尽揽三美，坐享齐人之福？那它还是“仙剑”么？如果留下一位女主角不死，那么又让谁去牺牲？这就得看你认为谁更适合李逍遥，谁更适合悲剧的结局了。如果给“仙剑”换一个不那么悲惨的结局，你认为哪个更好？	这个问题很老套，但不能不问。李逍遥喜欢谁我不管，但既然狂徒苦心塑造了这几位性格各不相同但却一样美丽的女孩子，总有一个是我喜欢的吧！我喜欢谁呢？换句话说，如果上天赐一位给我做女朋友，我会选……	“仙剑二”推出在即，8年的期望即将结束。那么，你对“仙剑二”的翘首企盼中含有下面哪一种感情在内呢？

中国游戏人物——姚壮宪

■本刊记者 生铁





"在鹿港小镇郊外的某个农村里，住着一个很老实的年轻人，镇上的人都叫他阿土仔。阿土仔国中毕业后就留在家中跟着老爸阿土伯学种田，日子过了一天又一天，转眼阿土仔已经25岁仍然一事无成。有一天，阿土伯把儿子叫到跟前，说道：阿土！到城市里去闯闯看吧。于是，阿土仔卖了田，告别了阿爸，告别了老水牛，踩着脚踏车，独自一人踏上人生的冒险旅程。"

——《大富翁》策划案

一

由于工作的需要，记者采访过许多人，这些人无论是年轻年老，也无论是何种职务，他们都是中国游戏行业中的一员。老实说这个行业并不大，很多人戏称它为"游戏圈"。"圈"这个字挺令人反感的，常使人想起羊圈、猪圈之类的地方。

在这圈里采访得多了，渐渐发现，只有其中一个人，至今还能让记者带着十分尊重、二分迷信去采访，而也只有这个人是许多读者真正愿意坐下来好好了解的中国游戏人。当他在网络上接受媒体采访时，短短几分钟就有1000位玩家在留言版上留言提问。他还没有自己的小孩，但人们却乐于以其作品之父的名义称呼他。

他就是姚壮宪。某些人的神。

二

姚壮宪1969年生于台湾省东部的花莲县，家里有一个姐姐、一个妹妹和一个弟弟。童年生活在乡下的他，完全是与大自然相亲近的单纯男孩，没有现代城市少年的种种浮躁和浅薄，没有电视和游戏机，却有比这一切更有趣的生活——抓泥鳅、逮青蛙、在山脚下的小溪边玩耍。虽然有姐妹兄弟，却依然是个喜欢独来独往的孩子。相比之与同伴们游戏，他更乐意一个人在天与地的怀抱中与大自然的恒古沉默进行对话。这种没什么见识，却也无忧无虑的生活一直延续到他小学毕业的时候，由于家长的原因，全家人迁徙到台北县去。在此之前他尚未看过一场电影。

一个人的童年生活对其一生的发展影响极为重大。现在回过头看阿土仔和李逍遥的生活背景，我们会发现，他们都是来自乡下小镇的青年，在游戏的开始都是一文不名的穷小子，经过一番奋斗后最终成为一代大侠或一代富豪。这是姚壮宪在游戏中刻意影射自己呢？还是因为童年的生活给他印象太深刻以至于他下意识地偏爱这种角色呢？

姚壮宪这样说道："我后来也在反思'仙剑'和'大富翁'开始的剧情，李逍遥的冒险为什么要从小乡村开始呢？这确实是潜意识中的一种想法，我想大概一个青少年的成长故事都应该是这样的。从一个小镇到一个大些的城市，再到更大的城市，我的生活历程也是如此，好像RPG一样。"

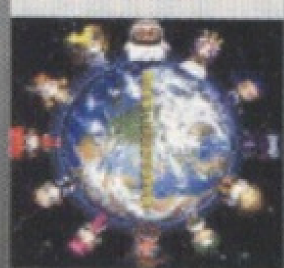
少年时代的姚壮宪也有着自己的偶像和爱好。他青少年时期很长一段时间里的偶像是酒井法子，据他自己说这种迷恋情绪一直到酒井法子结婚后才褪尽——也许这只是个玩笑而已。姚壮宪还非常喜欢看漫画，一直到今天还是如此。在台北时，也一直在看像《宝岛少年》、《少年快报》一类的漫画杂志及其他一些漫画读物，但到北京工作后中断了不少。他个人最喜欢看幻想战争类的漫画，《银河英雄传说》和《沉默的舰队》都一集不落地看完了。姚壮宪认为，多看一些漫画对启发游戏制作思路也有一些借鉴。最近依然

姚壮宪个人简历：

1969年 生于中国台湾省花莲县。
1982年 小学毕业，随家迁至台北县。
1985年 考入台北市工专矿冶专业。
1989年 用BASIC程序独立完成其第一套商业游戏《大富翁》。
1990年 从工专毕业，加盟台湾大宇公司。
1992年 完成《大富翁2》开发。
1995年 制作完成《仙剑奇侠传》，一经推出即引起极大轰动，其影响经久不衰。
1997年 制作完成《大富翁3》。
1998年 推出《大富翁4》。
2000年 在北京成立软星科技（北京）有限公司，担任总经理。
2001年 担任网星艾尼克斯公司总经理，主持完成《仙剑客栈》。
2002年 推出《大富翁6》。
2003年 担任《仙剑奇侠传2》的总监制并推出《大富翁6PLUS》。







在看的漫画是日本的《火影忍者》，他特别推荐记者也去看看。他认为这本漫画将历史与现代结合得很好，一反传统的历史题材故事，受到启发，对开发武侠游戏提供了思路。

姚壮宪其他的爱好包括象棋、围棋、游戏、武侠小说及军事和历史故事，对游戏的了解，始于任天堂8位机的时代。在上中学时，姚壮宪用打工攒下的钱买了属于自己的第一台游戏机，但因怕被家人骂不务正业，所以只在家里没人的时候自己玩玩——但后来这个秘密还是被家人发现了，可能这也是很多游戏迷们曾经经历过的事情。"当时游戏玩得少，所以常常会回味，也想能有一些符合自己心意的完美游戏，常常设想一些剧本和画面。但还不懂得怎样去实现它。"给他印象最深刻的游戏是光荣的《三国志》，这是他玩过最久的游戏。

由于考虑到家境的原因，以全优成绩完成初中学业后的少年姚壮宪自己决定考入台北市工专（类似于大陆的职业高中，但却是优等生才可以考上的5年制职业学校），而放弃了上大学的机会。尽可能用最低的学费上最好的学校，早两年就业，这就是当时他全部的想法。虽然只考上了矿冶专业，但却积极参与到学校的计算机爱好小组中。之后不断参加全省的电脑程序设计大赛，最后以获得冠军告终。

三

从上工专一年级开始，姚壮宪就学着制作简单的小游戏了。到五年级时游戏已经做得像模像样。那时他最擅长做的是射击游戏，麻将、象棋和纸牌游戏也做了一些，但只支持人与人对战，有些游戏像《拂晓攻击》甚至流传到大陆游戏爱好者之中。工专即将毕业的时候，姚壮宪意识到，自己最想做的工作是开发游戏。于是他带上自己的两款射击游戏作品，走上了寻访游戏公司的路。

历史的机缘创造了人的机缘。

20世纪80年代末的台湾游戏业，一切都还在蹒跚学步中，想找到一家愿意自行开发中文游戏的公司并不容易。

"我是大宇成立第二年进入公司的，属于第二批人，《轩辕剑》的蔡明宏是第一批人。当时我们都年轻，有自己创作游戏的想法，想把自己辛苦做好的产品推向市场——但当时很难找到愿意去卖华人游戏的公司。这时候我遇到了大宇的总经理李永进，他想做中国人自己的游戏，双方正好就这样找到了自己的归属。"

和大宇初步接触之后，1989年，姚壮宪开发出了《大富翁》1代。它日后所发出的光芒决不逊色于《仙剑奇侠传》。在1代中共有8个角色，其中已经有阿土仔、大老千和钱夫人了。

"《大富翁》这款游戏的突破在哪儿？"记者问姚壮宪。

"在此之前国外的确有人做过强手棋的游戏，但那只是将它移植到电脑上而已。而《大富翁》除了掷骰子、买房子和交过路费这三种强手棋的基本规则保留之外，其余要素都是我的创新。它不再单纯是一款棋类游戏。"

这款游戏成了姚壮宪在大宇的敲门砖，它在台湾省一下卖了3万套，这在现在也是个了不起的成绩。

1992年姚壮宪在大宇制作完成了《大富翁2》。它完善了1代的系统，改良了画面。推出后卖了7万套，反响强烈。一款镶嵌在中国游戏发展史上的经典之作就此诞生，它陪伴一代玩家度过了美好的青少年时代。这款游戏从人物原画到地图设计，全部由姚壮宪一人完成，中间只调用了两个美工帮助他画了一些突发事件的小图片。这是姚壮宪自己一生中最喜欢的作品，但当时他还不是大宇的正式员工。

姚壮宪："最初我是没有薪水的。我只是做出一套游戏分成，如果卖得好可以够一年的花销，卖不好就只能吃自己、靠家庭了。"

记者："家里支持么？"

"一定是反对的。每个家庭都反对，认为游戏本身就是不务正业，而做这个行业又缺少前景，不够稳定。"

"听起来压力也相当大啊。"

"不过当时做游戏，确实有可能失败。"

在1996年，姚壮宪为首的大宇狂徒制作组推出了《大富翁3》。1998年推出《大富翁4》，这是他以单纯的策划者身份在台湾大宇开发的最后一款作品。


天才不做白日梦。

记者："您个人认为哪一代《大富翁》最完善？"

姚壮宪："我想4代是最成熟完善的。"

"很多玩家似乎对3代情有独钟。"

"是的，但是3代有个很大的Bug，成了它的致命伤。它的卡片系统不平衡，当几个玩家将最好的卡片都收集在手里时，商店里就很难买到好卡片了。"

"知道这个Bug的玩家多么？"

"我想很少。"

"那您未免有点要求过甚了。如果这个问题出在今天，或许大宇出一个升级补丁就可以了。"

"是啊。"

姚壮宪亲自策划的《大富翁》系列从1代到4代，每一代销量都远远超过前一代，根据大宇公司的统计，《大富翁4》在台湾省的销量为22.6万套，超过了《轩辕剑叁外传——天之痕》（17.2万套）和《仙剑奇侠传》（16.8万套）。

四

姚壮宪是到了大宇公司之后才开始接触角色扮演类游戏的，1993年时，24岁的他突然提出想要做一款RPG。当时大宇公司留给员工的创作自由度很大，只要开发人员提出成熟想法，公司批准了就可以去做。这款游戏的名字叫《仙剑奇侠传》。

谈到当时创作武侠RPG的初衷时，姚壮宪说，首先是那时对国产武侠RPG比较不满，这个游戏类型在当时已经走到了一个尴尬的境地。许多劣质的借用日本RPG模式而剧情毫无代入感的武侠游戏正在一步步将这个游戏类型毁掉。人们普遍认为中国武侠RPG已经做到了尽头。另一方面，自己又有能力去做，为什么不做一个试试呢？

于是，靠着《大富翁2》带给他的提成以及一个初生牛犊的想法，姚壮宪走上了一条属于自己的路，当时的他怎么也想不到，自己会因此而影响到整整一代人，而中国游戏的历史也竟从此而改变。

当然这一切并不是一蹴而就的。白天编程序，晚上改剧本，凌晨画图——从赵灵儿的一道眉毛到法术中的一丝光影，从程序中的每一个字符到游戏中每一句诗词，无不浸透着这位才华横溢的青年的汗水。唯一不同的是，现在的姚壮宪每个月都能领到固定薪水了。

原本一年的工作量，却整整做了两年零四个月。之后发生的一切便与这部伟大的作品没什么干系了，不过是掌声、鲜花和更多的分成。

仙剑完成后，姚壮宪带领一拨人马忙于各种主机版本的改版工作，其中有在土星推出的日文版，还有中途夭折的英文版。很多朋友问为什么"仙剑"不出2代？实际上这个问题很难回答。创作者是讨厌重复自己的，一个艺术家想创作一部作品是因为他有梦想，完成了一部作品，梦也就结束了。在外界一浪高过一浪的召唤2代呼声里，大宇的艺术家们也曾有过种种想法。3D技术成熟后，也曾想做3D的，好的剧本创意也中断了几次，有时世俗的成功对一个创作者而言并不是好事。仙剑刚结束之后，姚壮宪又投身于自己更喜欢的《大富翁》3代和4代开发工作中，之后又在北京和上海接手了公司管理的重担。时光飞逝，转眼8年就这样过去，已届而立之年的姚壮宪想靠一己之力再完成一部完美的作品已经不再可能了。

这时公司成熟了，市场成熟了，行业也成熟了。在一个成熟的商业社会中，在一个竞争白热化的行业里，又有谁会放弃自己最好的资源而不用呢？

《仙剑奇侠传2》在8年后即将降生。其主策划于一年前离职后，留下的剧情支离破碎，姚壮宪迫不得已重新将其修改了一下。"我抓的主要是关键性剧情，某些情感表达上的细节非常在意，至于在哪里捡宝箱、路线怎么走我不会管。"据说他将男女主角相遇等关键情节统统重写了一遍。

"剧情没有想过向社会公开征集么？我想玩家中不乏有好点子的？或者请有经验的电视或电影编剧来写？这笔费用或许是值得的。"

"如果是新游戏，或许可以请好的编剧来写剧本没问题，但这个游戏已经是一个系列了，很多人并不了解它的过去、背景和细节。"

改剧本应该改到自己都被感动为止，姚壮宪曾这样说过——但那已经是8年前的事了。金庸小说，就是金庸自己写的小说，金庸修改过的中学生作文绝不可能成为真正的金庸小说。鼓舞我们购买《仙剑奇侠传2》的，是8年来禁欲般的渴望。

所以我们都一定会买一套来收藏。

仅此而已。但这对于大宇公司来说，或许也就够了。

五

创造出那样伤感华美世界的人，在现实生活中是什么样的呢？姚壮宪的口袋上是否也经常别着一朵玫瑰呢？

答案是否定的。以貌相人，那是电影里的伎俩。真实的人总是掩藏在自己的眼睛后面。

姚壮宪有一双近乎冰冷的眼睛。那双眼睛再配上很少微笑的一张削瘦的脸，看起来是个典型长时间与电脑打交道的人。2000年他来到北京，肩负着在北京和上海成立大宇分公司的重任。现在他身兼软星科技与网星艾尼克斯两家公司的总经理，但他却不是那种口若悬河令人厌恶的人。

在记者接触过的大宇员工中，每个人都用"一个好人"来评价他。他不急躁，极少当众发脾气，稳重而内向，善待员工。最开始来北京创建软星时，他事必躬亲。北京房价很高，当时为了给员工找到离公司近的合适的宿舍，姚壮宪常常吃完晚饭就穿着拖鞋走出去看房子，一走就是很远。到了谈房价的时候，他往往又拉不下脸来和房主谈条件。

他曾为应聘者的简历感动到几乎流泪——很多年轻人辗转了多家公司，却没有做出一部完整的游戏——不是公司倒闭就是游戏小组夭折，但他们还是一心想做个游戏人。或许只有姚壮宪才能理解他们的心情吧。

许多人认为姚壮宪这类天才的内心很纯净，单纯也可以成就一个人。年轻些的员工有时也善意模仿一下他的口头禅，我相信这是喜爱的表现。



难忘的一幕。

但另一方面姚壮宪也承认他不是个管理型人才。他不太会敞开自己的内心，作为一个总经理他又不太懂得批评的技巧。

六

很多读者可能会问，姚壮宪擅长的剧本编写、美术、程序甚至音乐修养都不是科班出身，却为什么却能做那么好呢？

他是这样说的："对青少年朋友而言，我的经历不能模仿，但心得还是有一些的。我觉得在人的初、高中求学阶段，只要能学到的东西，尽量接触面广一点。学习不要有贵贱之分，不能太有功利思想——'画画与高考无关，我就不要学'是不对的。老师教的都要好好去学。18岁之前不要给自己定型。"

姚壮宪上初一时得益于某位语文老师的启蒙，写作能力很好，作文常被当作范文。他明白了文字的功能不仅是记录事情，而更多是表达自己的感觉和思维。他的美术课成绩也相当优秀，素描成绩是全班最高分，但他却依然认为，自己的强项在于理工科上。姚壮宪说，除了理工科外的学问，文艺方面的修养全部来自初中时代的积累。

姚壮宪经常对媒体说同样的话：游戏有没有用心去做，玩家一试便知。

他还说过，"逆向思维，往往能找到真实的方向"。要敢于叛逆旧思想，又要海纳百川，敢于吸收新鲜思路。自己对的地方要坚持，哪怕所有人都反对也要坚持。姚壮宪做游戏所思考的原则是：

不是要做自己很想要的，而是要思考玩家们全部都会喜欢的东西，所谓“为民请愿”，也是实现自己的愿望。

姚壮宪认为自己最擅长的是游戏策划，他强调观察的重要。感受来自于平时的观察，注意观察玩家的需要——为何他们会这么想？剧本在细节上的感动对于RPG至关重要。

“您创造了‘大富翁’和‘仙剑’两个世界，两个最优秀的游戏系列。但我知道您似乎对军事历史也很感兴趣，为什么没能开发出一款战争策略游戏？”

“我一直想做一个关于‘二战’太平洋战争的即时策略游戏。但是技术上要求太高了。也可以说是我人生的最大遗憾吧，当时看到C&C时，我感叹又一个好游戏类型被外国人抢先开发了。不过也很难想象，一个人能创造出3个游戏系列。”

“未来还可能再创造出一个新的游戏世界么？”

“可以，那就是网络游戏世界。”

“可网络游戏还会制造出像阿土仔和李逍遥那样的明星角色么？”

“没有明星角色，但是会有新玩法和新观念。”

“您有多大把握能成功呢？”

“我的信心蛮大的。”

对于目前游戏开发行业的现状，姚壮宪这样说：“台湾的程序技术人才比较缺乏，很多好的人才流失到电子行业中去，但美术和策划还是游戏公司的强项。大陆的技术人才多，很多人很有才华，而且也都很勤奋，基本功学得比较扎实。不好的方面是，毕业后的青年人大都不够踏实。大陆市场是世界游戏企业所关注的焦点。现在网络游戏很赚钱，但中国人自己赚到的钱并不多。如果中国只开发出一款优秀的网络游戏那是不够的，我们需要一个优秀的产业。中国网络游戏的热潮也已经有两年了，但是自己开发的又实实在在能赚钱的现在又有几个呢？韩国游戏业是我们的晚辈，但现在他们已经超过了我们。有时我自己也会感到汗颜，要多多努力啦。”

世界上有两种人为人瞩目。一种人将自己的才能投放在外部世界中，另一种人则将自己的梦想内化在精神世界中，这两种人都能改变人们的生活。在现实世界里，姚壮宪是一位平常的人，你很难从表面上看出他的睿智和敏感。可是在你面对他的那一刻，或许你很容易忽略那些过去的记忆……那些和朋友们吵闹着玩《大富翁2》，并且一个人躲起来偷偷为《仙剑奇侠传》掉泪的日子。

所以有必要再提醒你一次，投身到为他人创造快乐的事业中去，才是实现自我价值的最高境界。

姚壮宪，中国游戏教父。

我思 故我在
脑袋不会坏
姚壮宪

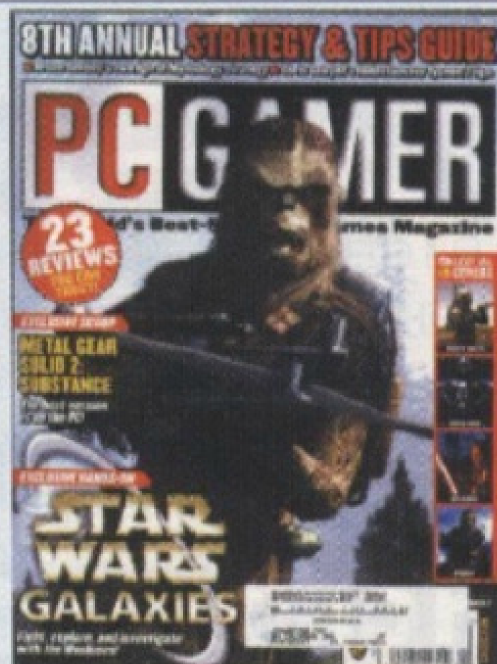
当记者提出请姚壮宪为读者亲笔写一首“仙剑”中的诗谣时，他说那些诗谣的格调都太“悲”了。他想了想，把自己常说的一句话写给了大家。这句话里蕴涵着深刻的道理。“因为我一直在比别人更多地思考，所以才有了我今天的‘存在’。”姚壮宪这样说道。

到今天为止，陆陆续续历时7个月的中国游戏人物专题就暂告一段落了，求伯君、边晓春、张淳、吴刚、姚壮宪，这5个人是我们预想中的第一批人物。许多读者反映说，他不喜欢读这个专题。这并不奇怪，只有当一个游戏深深地迷住我们时，我们才会对它的创作者产生好奇。有人会不关注《星际争霸》的设计师么？有人会不关注《雷神之锤》的制作人么？有人会不关注CS的开发小组么？……然而我们还是希望有某位朋友坐在台灯下认真而耐心阅读有关于这些人物的文章——不是请求，不是强求，而是希望——当我们再一次面对某款国产游戏时，我们对它的历史，对隐藏在它背后的人们的才华、汗水以及无助和伤心都能有所了解。

中国人能做出好游戏来。

媒体文摘

PC Gamer 1月《星球大战——银河》



Wookiees、Ewoks、Jedis……这些不同种族不同星球的战士，都将出现在《星球大战——银河》——这个世界上最有野心的网络游戏中。在星际间驾驶穿梭机自由驰骋，探寻各种异型生物的秘密，《星球大战——银河》会提供给你无穷无尽的探索空间。相信曾经看过电影《星球大战》的玩家都想亲自成为电影里的角色去体验宇宙的神秘，现在这一切都将成为现实。这不仅仅是梳一个帝国战士的发型那么简单，你甚至可以成为无敌的Jedi武士，《星球大战——银河》是属于你的世界。



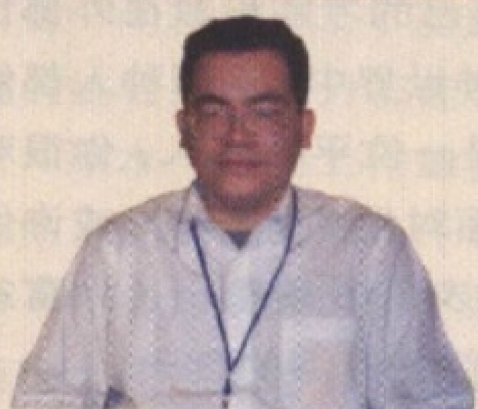
Gamespot 1月《魔兽争霸Ⅲ》既将推出资料片

暴雪公司公布了《魔兽争霸Ⅲ》最新资料片《魔兽争霸Ⅲ——冰冷王座》(Warcraft Ⅲ: The Frozen Throne）的消息，并宣布这款游戏将在今年夏季与玩家见面。资料片的背景设定在《魔兽争霸Ⅲ》最后一场战斗结束的几个月之后，故事就在《魔兽争霸Ⅲ》人族最后几个任务发生的极地展开，巫妖首领Ner'zhul囚禁了冰河之王，而这位冰河之王正在努力逃离亡灵族的囚牢……游戏将为每个种族增加新的兵种和一个新的英雄，而最令人兴奋的改变，就是将会有强大的中立英雄出现，并且你可以雇佣他们与你并肩作战！

新闻狙击

“游戏业最不需要的就是游戏高手。”——寰宇之星傅世华专访

■本刊记者 生铁



在本刊制作2002年度中国游戏产业报告暨媒体联合评选时，记者注意到有相当数量的媒体编辑对寰宇之星公司的评价相当高，原因是在这一年里寰宇相继推出了数款合乎中国玩家口味的游戏。上个月，寰宇之星举办了成立一周年的庆祝大会。记者就此机会采访了寰宇公司总经理傅世华，他对于中国游戏行业目前的一些看法很有借鉴意义。

“这个行业的失败，是因为太年轻。”

傅世华早年在国外做船队经营和水产加工业，在传统行业中历练了一番，而早在1978年他就已经是个游戏玩家了。他认为游戏行业中的种种失败是因为它太年轻，缺乏经验。他研究过电子游戏史，认为任天堂早期的最大一次失误就是8位磁盘机的推出，它的过低价位导致了零售商们没有了利润，对推销任天堂产品失去了热情，从而给其他竞争对手以喘息的机会。而世嘉竞争不过任天堂，最主要的原因是它没有好的RPG。相反索尼的成功正是因为它认识到了这一点，它一开始就从任天堂手中抢走了最好的RPG制作商史克威尔，另一个原因是索尼非常注重渠道和物流，而这个经验并非游戏行业所独有的。

中国游戏业的当前问题

傅世华说，现代社会讲究专业分工。既然是分工，那么参与分工的各个环节，都必须承受自己所应当承受的压力。为什么人们常说盗版商的服务甚至比正版软件销售商还要好，还要专业呢？人们买盗版可以退换，可以装机试试看，买车也可以试开，买衣服可以试穿，为什么在正版软件店里试玩却那么难呢？正版店里“不买别动”、“没看到就是没有”这样的态度常常使傅世华感到震惊，他说他“从未见过一个行业有这么多不懂产品的人。”整个销售渠道都是如此。傅世华认为症结的根本原因就在于渠道商没有肩负起自己应有的压力。发行商允许渠道商退货，那么一套产品卖得好与不好，基层渠道根本不会去关注。而同时发行商也就缺少了产品卖不出去的压力，也就不能很好地指导开发商如何开发符合市场的产品，形成了恶性循环。在日本和欧美，渠道商是采用包销的形式购进产品。不看好的产品根本不要，要了之后，就非常关注，在店面的宣传上也会不遗余力，随着产品的不同而装饰成不同的主题。而非像国内的那些被安排在商场同一楼层的软件“大卖场”，什么产品都摆出来，大家都在一起卖，产品一样，就只好拼价格——而降价，恰恰又是商业上最忌讳的销售手段，是下下策（这一问题不仅在于渠道，国内某些软件厂商也常常使用这种低级方式去竞争市场，编者注）。

发行商在游戏行业中是最重要的。国外的发行商在媒体打广告是给谁看的呢？最主要是给渠道商看的。它肩负着给渠道商传达游戏信息的作用，而另一方面，发行商必须影响开发商，因为真正有价值的民意调查不是玩家的帖子，而是产品销量。发行商的职责就是忠实地表现市场，这也是寰宇之星明年要做下去的事。

关于行业人才

游戏行业最不需要的就是游戏高手，因为玩游戏本身有“付出时间短，获得成就高”的特点，推崇的是个人英雄主义，而且在游戏上花掉时间越多的人，在人际交往上所用的时间就越少。而游戏行业对于从业者的要求恰恰是：“高付出低成就”感（指制作游戏的艰苦和繁琐），团队思想和更广泛的人际交流。所以傅世华选择人才的标准偏重于学识素养而非对游戏的痴迷度。

对于网络市场

在2003年，寰宇除了保证10套优秀的单机产品推出外，也将会代理网络游戏的业务。傅世华认为，网络游戏的确是潮流，但对之仍持保留态度。原因是首先行业内真正懂网络游戏的人太少。其次是前期投入大，风险高，而且目前国内缺乏自有产品。

最后，对于目前主流社会对电子游戏的恐惧和抵制情绪，傅世华说了一句颇有意味的话：**如果有人问“玩游戏到底好不好？”，我会回答“适度地玩，游戏哪点不好？”**

汉堂国际一行拜访《大众软件》杂志社

1月16日，以董事长陈庆荣为首的汉堂国际一行人来到大众软件杂志社拜访，双方就海峡两岸的游戏市场、游戏开发等问题进行了交流。作为一家有十年历史，以《炎龙骑士团》、《天地劫》等作品闻名的游戏公司，汉堂国际这次来大陆拜访是希望能找到合适的运营商来运行他们的第一款网络游戏《炎龙骑士团Online》。另一个不知是喜是悲的消息是，这家公司自推出《天地劫外章——寰神结》之后将不再制作单机游戏，全线转向网络游戏的开发，因此其内部机构也做了调整，将4个游戏开发小组缩编为3个。

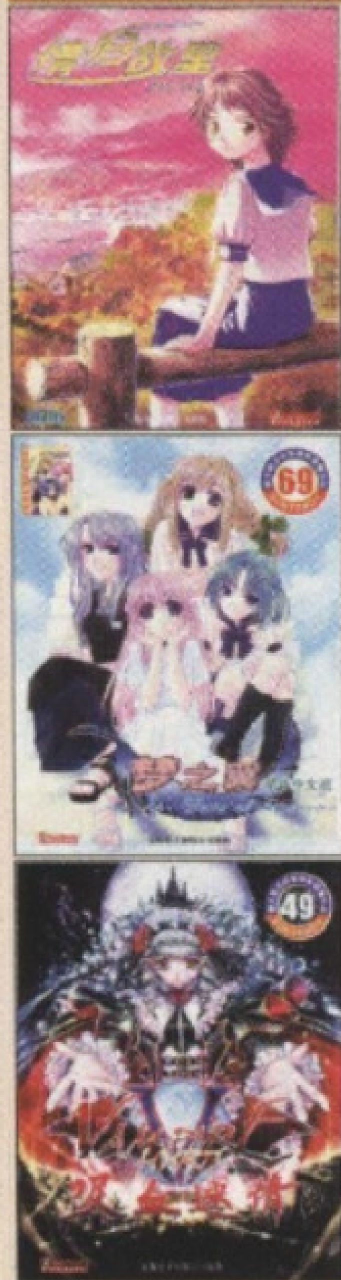
21CN进军网络游戏

21CN于1月21日在北京长城饭店召开新闻发布会，正式宣布进军网络游戏。21CN代理的《新西游记之大唐天下》是由卓越数码制作晶合时代总经销的一款充满东方神话色彩的网络游戏。本刊记者在会后对21CN的CEO陆德先生进行了采访。陆德表示，21CN之所以投入上千万来运营网络游戏，是准备把在线娱乐作为21CN今后的主要发展业务之一，21CN会在2003年增加人力、物力的投入，预计2003年21CN在娱乐上的收入将达到公司收入的一半以上，而代理《新西游记之大唐天下》正是他们进军在线娱乐业的第一步。由于21CN拥有1600万的免费邮箱用户和200万的收费邮箱用户，庞大的用户资源将更有利于他们宣传和推广自己的产品，充分实现资源复用和用户增值。



合作三方在签约仪式上打开庆祝的香槟

新天地代理3款产品上市



由日本ALCO Entertainment制作的《情归故里》的简体中文版由新天地互动多媒体代理，于1月上市，定价49元/1CD，附赠人物彩卡6枚。《情归故里》的人设与原画为曾担任《美少女战士Sailor Moon》剧场版美术监督的插画家KAZZ（只野和子），剧本方面则由知名剧作家志茂文彦主笔。同期上市的还有日本美少女游戏名厂KID（Kindle Imagine Develop）的最新作品《梦之翼》的中文版。《梦之翼》起用了近年来人气急速上升的新锐插画家成濑千里（即《美人鱼的季节》中的主力人设），以其女性特有的清新秀逸的纤细笔触描绘出一个略带伤感的纯爱故事。本次新天地发售的《梦之翼》中文版除了游戏2CD之外，还带有在日本只有通过KID网上商店才能订购到的CD资料设定集《天使的礼物》、袖珍主题年历和精美海报等周边赠品。同时上市的还有一款名为《吸血迷情》的动作角色扮演游戏。

上海信产与Four Gold集团携手共建新游戏航母

日前，由上海信息产业有限公司与Four Gold集团合资共建的上海鑫锘计算机软件开发有限公司（简称FGOG）正式成立，并同时宣布将在今年正式进军网络游戏市场，为中国网络游戏用户带来更多、更新、更好的网络游戏产品。FGOG表示，他们运营的网络游戏除了使用目前国内网络游戏市场常用的服务和收费模式之外，还将为国内的游戏市场和玩家带来更新的缴费方式和更优质的服务体系。

《石器时代》——天下第一武道会

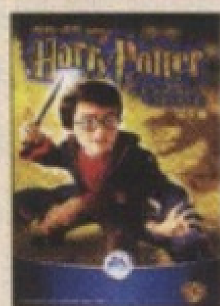
为了回报《石器时代》的忠实玩家，北京华义联合软件开发有限公司于2月15日起在全国范围内举行《石器时代》PK大赛——天下第一武道会。参赛人员不仅有机会赢取总价值50万元的大奖，还能得到《石器时代》中“天下第一”的名号。

捕捉您的精彩——怡采科技、21CN启动“闪亮瞬间”活动

在怡采科技代理的《侠盗罗宾汉》中，玩家将能扮演英国历史上最著名的侠盗——罗宾汉。劫富济贫、锄强扶弱，这段荡气回肠的传奇故事将在您的手中演绎。在游戏上市之前，怡采科技联合21CN推出了《侠盗罗宾汉》“闪亮瞬间”活动，怡采科技特别为玩家准备了几副游戏中的相关场景图片。另外玩家也可到21CN的罗宾汉专区下载Demo版自行抓图。玩家可发挥想象力，针对怡采科技提供的图片，添加自己的故事和创意，修改后发送给怡采科技，创造自己的“闪亮瞬间”。目前怡采科技的汉化工作已进入最后阶段，预计不久就能与玩家见面。



《哈利·波特与秘室》（中文版）即将上市



根据英国小说家J.K.罗琳著名的《哈利·波特》系列第2部改编的同名游戏《哈利·波特与秘室》（中文版）（Harry Potter and the Chamber of Secrets）即将由美国艺电（EA）公司在国内发行。目前，汉化工作已基本完成。

上海新阳美术公司招聘大量动画人才

上海新阳美术公司是专业从事大型动画片制作的企业，曾参与制作迪斯尼及欧美多部世界著名动画片，如《机器猫》、《美人鱼》、《樱桃小丸子》、《忍者小太郎》等。继不久前新阳美术公司与北京风雷公司合作，招收多名学员并安排上岗之后，新阳美术公司得到了业内的一致好评，并成功地完成了相关的项目。因此新阳公司要继续拓展相关业务，招聘大量动画及漫画人才。被聘人员在入职以前将会享受到由公司提供的岗前国际相关动画知识的专业培训。

迈克尔·杰克逊投资的网络游戏Arcane汉化完成

由美国著名歌星迈克尔·杰克逊创办的风险企业Cyonex（www.Cyonex.com）投资的名为Arcane的中世纪魔幻类网络游戏近日汉化完成，即将登陆国内。迈克尔·杰克逊也准备在下半年推出的新唱片中附带Arcane的影像光盘作为宣传品向全世界发行。

《金庸群侠传Online》全国巡回赛结束

《金庸群侠传Online》“金庸人物大对决”全国巡回赛在天津和温州两地落下了帷幕。此次巡回赛从2002年11月29日首站昆明开始，到2003年1月5日天津和温州的比赛止，北到沈阳，南到深圳，东到上海，西到成都，其间走进了18个城市，行程总计一万多公里。比赛历时37天，参赛选手近2000人，观众数万人，发放奖金105000元。

《天骄》角逐POLO轿车活动追踪报道之二：第一批幸运玩家产生



据来自官方的最新消息《天骄——秦殇世界》测试的第一周1月20日晚10点整统计，同时在线总人突破了20000大关。仅1月19、20两天，已经有超过30万的用户注册成为了《天骄》的会员，创造了了国内网络游戏运营新的高峰。

截至到1月21日角逐POLO轿车的第一批14个幸运玩家也诞生了，他们已经成为《天骄——秦殇世界》游戏代言人的第一批角逐者，在未来30天左右，还将诞生86个幸运玩家，《大众软件》、17173、新浪网将作为本次活动的全程监督媒体。



《天骄——秦殇世界》将邀请从100名幸运玩家中选出的10位候选人前来北京参加发布会，发布会现场由公证处及媒体监督下，采用抽签的模式诞生最后的游戏代言人。《大众软件》作为主要监督媒体将继续关注polo轿车的抽选，后续活动进展将会在杂志中做详细的报道。

晶合时评

本刊记者 生铁

不知道大家春节过得怎么样。每年都想靠春节休息一下，但都还是忙忙碌碌地度过。实际上，写这篇稿子的时候，春节还没到呢。

说到新消息，还能有什么新的呢？到处是令人讨厌的网络游戏广告。

自网易之后，新浪、搜狐、21CN等几家门户网站也陆续进入网络游戏界了。以这些公司的实力拿到手的游戏，自身品质都还不错，但是，网络游戏能不能赚上钱来，也决不是CEO们坐在办公室里侃侃资本运作、战略结构、渠道体系这些概念就能成功的。有些真理是不能拿到台面上来说的——比如外挂给网络游戏运营商带来的隐性利益。如果你不是真正投身到这个行业里，而只是看看下属们送上来的调查报告，再和业内人士们喝喝酒、聊聊天，这些都是没用的。你手里拿着的刀叉是镶银的还是包金的都毫无意义，能否分上网络游戏这块大蛋糕，不在于你餐具的品质和你去赴宴时坐的是什么车。



最近的一款网络游戏《仙境传说》（RO），自1月中旬开始在全国几家电视台播放广告了，不知有谁看到过。广告名字叫《日夜恋人》，男女主角分别由许绍洋和陈怡蓉担任。看起来游戏这种上不了台面的东西也正在渐渐融入主流社会了。当然了，社会良知的力量还是不可忽视的。不是最近还有家媒体上把某款规矩本分的网络游戏说成是“暴力色情”的么？不过这些对游戏一窍不通的“道德家”们还是不明白，一个东西好与不好，并不在于他们是否喜欢，而在于它能否给这个社会带来可观的利润。瞧，网络游戏正是做到了这一点。不过说实话，相比之偏激得可爱的“道德家”们，我更讨厌那些不懂游戏却想在这里面分一杯羹的那些人。他们比“道德家”们更能败坏这个产业的名声。

可是话说回来，又有谁真正懂得网络游戏这个新事物么？传统游戏公司相比其他公司，又有多少可值得炫耀的经验呢？

一直赔着卖Xbox的比尔·盖茨最近又在拉斯维加斯的一个会议上放出话来，说要在3年内做出一个微软自己的掌上游戏机，许多人把这东西戏称为Xboy。不过我们今天可没有关于这东西的图片放出来给大家看，倒是美国另一家公司Infinium Labs，决定在2003年末推出的一款新游戏主机Phantom放出了它的图片。



开发人员号称这款主机的运行速度会超过目前市场上的所有主机，而其最大的特点是对宽频网络游戏的优秀支持能力。另外这款主机对玩家似乎也很体贴，声称它可以租借游戏，并且在游戏正式出品之前可以先下载试玩版。除此之外，记者看不出它有任何取得成功的要素。

说到成功要素，记者不禁又想到了史克威尔。游戏这东西有时真的是会有水土不服的问题，当中国的游戏开发商还在探讨游戏开发是应该定位为国内市场还是国际市场时，《最终幻想》电影版已经在美国亏损了100亿日元，而《最终幻想X》的进帐是9亿日元。对比一下，就会明白它为什么最终会被艾尼克斯收购了（史克威尔未来的网络游戏，是否会由网星艾尼克斯代理运营呢？）。

看来游戏无论营造出怎样的世外桃源，最终还是要和现实世界发生关系。在等待《三国志IX》上市的日子里，记者突然想到，在三国游戏里委派太守，首先考虑的是忠诚度，其次才是魅力和内政能力。现实世界也是如此的啊。

第九艺术

发现一款自己从没发现过的好游戏总是能让人精神振奋，就和E3一样，我们每年都能在这里发现很多即将推出的好东西，但对于这些游戏来说，也许只有时间才能完全揭示出它们背后所隐藏的那份“惊喜”了。

——Gamespot高级编辑Amer Ajami

电脑游戏是21世纪的新兴运动项目，而电脑玩家将成为新的运动明星。

——Kazoo Communication总监Roland Glover

数字游戏

500万：索尼电脑娱乐美国分部（Sony Computer Entertainment America Inc以下简称SCE）终于正式公布了2002年假期期间有关PS2平台软硬件销售的实际数据。该数据大大超出了SCE原先的预期，PS系主机在美国范围的销量就突破了500万台（其中包括PS）比去年同期增长了25%，这说明消费者对于PS2软硬件的需求量达到了历史最高水平。

98:2：美国密歇根州众议院日前以98票对2票的悬殊差距通过了一项关于处罚向未成人兜售M级游戏零售商的议案。依照该议案，凡是出售M级或AO级成人游戏给17岁以下未成年人的零售商将被处以90天以下拘留和1000美元罚金的惩罚。该议案将于近期提交密歇根州参议院表决。

刘言飞语

学生网游族已成网吧消费主力，游戏业者另拓上班族市场

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）


《英雄》

目前在台湾省网游主机代管市场中，有近8成市场占有率的Hinet，日前宣布成立“Game Center”，为厂商提供一个能通过网页及专属工具进行远程管理监控的接口，让更多想投资网游的业者，能节省大量的人事、设备成本。紧接着，Hinet又和多家游戏厂商共推GOD线上随选游戏服务。玩家们只要每月付150元台币（正式收费后的月费是300元），就能任选10款游戏直接用宽带从Hinet那里下载。虽然类似GOD的行销模式，早在几年前IT热达到顶峰时就有美国的游戏业者提出过，但消费习惯、游戏心理和防盗版机制等问题，都使其未能快速普及。无论如何，此服务对那些老爱抢着买一大堆最新游戏，却又只玩一下就不玩的玩家来说，或许会是一大省钱福音。

从Hinet提供的这两个新服务看来，游戏加上网络似乎已成为一个肯定的赚钱公式了。但实际上，网游市场激烈的生存竞争仍天天上演。例如大宇代理自韩国EYAGI公司的《英雄》，在运作了约两年之后终于鞠躬下台。外电曾分析报导过，即使是受欢迎的网游产品，生命周期平均也只在2年左右。如果研发公司在此期间能继续推出新的地图、任务和资料片的话，或许还能稍稍拖久一点，然后就必须推出新一代的程序来承接原有的玩家群。纵观这次《英雄》的黯然退场，也正是因为EYAGI没有继续研发新程序所致——即使诸多玩家非常怀念他们长久以来的“英雄”岁月，但大宇仍毅然决定让《英雄》寿终正寝。

在网游市场不断迫切需要开发更多游戏人口的情况下，游戏橘子最近新发表的《椰子罐头》就颇值得大家留意。在台湾省网游界叱咤风云的游戏橘子，其前身——富丰群，曾在一项产品决策失利后遭逢重大打击，之后便将这个算命得来的名字改成游戏橘子（Gamania是由Game与Mania组合而来，念起来与台语的“柑橘”是谐音）。从挫败中学到许多宝贵经验的游戏橘子，对游戏市场无论在质或量的方面都自有一套见解，而几套主力产品的大卖正可应证出这一点。这一次，该公司推出的《椰子罐头》（之前曾叫《诺亚方舟》），主要是以轻松的休闲形态为诉求，希望能争取到上班族游戏人口。除了游戏性之外，《椰子罐头》也和麦当劳、光阳机车进行异业合作，在游戏中为这两家公司的商品大打广告——这种植入式行销的概念虽很常见，但在台湾省，《椰子罐头》却是将之实践在游戏中的首例。这次橘子是否能靠着向上班族卖椰子打造出另一条金砖路，在今年内便能见分晓。

另外在消费者层面上，最近有两份新的调查报告出炉。第一份是消费者文教基金会所主持的《线上游戏网站标示与申诉机制测试结果》，而另一份则是网吧业者台竣信息委托外部机构组织的《网吧消费行为分析报告》。

在消基会对游戏橘子、中华网龙、大宇、华义、雷爵、昱泉、第三波七大公司进行的调查报告中指出，消费者很难从这些公司的网站上轻易查到公正第3方申诉渠道及退款方法的资料。另外，在解约条款、发生纠纷时的管辖法院及证据法等方面，多半也要链接上好几次才能找到。其它像是申诉电话难以拨通或提出申诉要另外收费，客服人员态度恶劣等，也是常见的问题。另外，动辄以砍帐号的方式来处理外挂程序或游戏本身程序错误所造成的游戏不公，也有待商榷。对于这样的调查结果，业者当然也有话要说。譬如中华网龙就表示，如果主管机关订出了合理的定型化契约，他们自然会照章行事，以维护消费者与厂商双方的权益。

至于台竣所做的消费行为分析报告，则出现一些“不难预料”的数字：台湾省网吧的消费者16至20岁的占38.5%，20至25岁的占40.6%，主力消费群的学生族群中，也因为求学时间分配、法令限制、人际关系及财力等因素，而造成大学生比例较多的现象。在软件使用方面，游戏竞赛也占了40%。另外，地缘关系、设备优劣和巨额的行销广告，都是消费者选择网吧时的主要考虑因素。这项调查让我想起一年多前，台北有20多所学校试办校园网吧，结果各校每天上门的人数平均不超过10个，而且还被嘲笑是设备太差。那些经常大叹搞不懂学生在想什么的教育官员和师长们，在草率做出什么决定之前，还是先做做意见调查吧。

最后要提到的是一则与文化结合的游戏新闻。2002年年底时，台湾省故宫博物院信息中心曾表示，预计将支出2000万台币来制作与故宫文物有关的网络冒险游戏，现在此案已确定由乐升提出的《超时空炎黄传说》企划案中标。其实在台湾省，官方单位基于某种合理需求，用人民的纳税钱来购买一些电玩主机或制作一些娱乐性软件，也不是什么大不了的事。不过，《超时空炎黄传说》日后是否能受到众玩家青睐，进而宣扬中华文化；亦或是变成一个大废柴，平白糟蹋了国宝级艺术品的搭配演出，这才是我们最关心的。P


《椰子罐头》





做一名《自由枪骑兵》Freelancer

■游侠创作室 Sealaugh

编者按:

对于一款期待了已有3年之久的游戏大作，相信不少太空模拟游戏迷们早已迫不及待了吧。曾几何时，但凡好游戏必跳票，就好像约会时漂亮的女孩子们总是让男朋友等到心焦。不过俗话说慢工出细活儿，希望这句话也能用在这款游戏上。

一、悠长久远的历史

如果笔者说《自由枪骑兵》(以下简称《自》)是Blizzard制作的游戏，你一定会对我嗤之以鼻："那明明是Digital Anvil制作、微软发行的游戏嘛。"可是无论从游戏的优秀指数，还是游戏的"跳票"指数，它都和Blizzard的游戏有几分相似之处。首先是优秀指数，这部当年曾勇获E3大展最佳PC游戏奖的作品，相信不会有多少人怀疑它的实力吧。当然游戏的跳票也是长得令人恼怒，游戏原定的发行时间是2000年，那时Digital Anvil刚被微软收购，等来等去，不知不觉已经到了2003年，而这部游戏却仍在"制作中"。当年和它一起参展的游戏几乎都已经上市了，这使得很多原本对它报有极高期望值的玩家们渐渐失去了信心。就在《自》慢慢被人遗忘时，微软终于公布，它将于今年的3月推出。相信这次是真的要推出了，因为展示在我们面前的已经是一个单机版完成度接近90%的成熟作品。


游戏界面上方面板代表基本的操作，由于采用半透明设计，不会影响玩家的视野。

二、扑朔迷离的故事

这部游戏在名义上是《星际枪骑兵》(Starlancer)的续作，而实际上早在《星际枪骑兵》上市之前很久《自》就开始着手开发了，所以，这两部游戏除了故事背景设定有联系外，其他完全不同。在1999年，《自》刚开始设计时，Chris Roberts(他是著名的《银河飞将》系列设计师，也是《自》的设计者)准备把它做成一个用鼠标控制的驾驶飞船战斗的游戏，但在后来几年跳票过程中，游戏的开发方向一变再变，一些很重要的RPG特性被引入到游戏中来，如即时的3D角色互动系统、探险及人物升级系统。游戏背景设在《星际枪骑兵》之后800年，也就是公元3000年，在《星际枪骑兵》中已经出现的银河系两大派别——Alliance和Coalition继续明争暗斗。为了逃避Coalition的仇恨追击，Alliance派出5艘"Sleeper"飞船准备前往其他星系进行定居，到游戏开始的年代时，这5艘飞船所发展起来的太空基地已经颇具规模了。你扮演的角色Trend Edison刚刚经历了一次太空站大爆炸的浩劫，不明所以的他发誓要为在这次爆炸中死难的居民报仇，于是他开始调查爆炸的真相，渐渐他发现此事远比他想象的复杂、神秘和危险，似乎还牵扯到了Alliance和Coalition。Trend Edison本人是个走私货物交易的商人，为了职业的需要，也经常和Alliance旗下的5个集团联系，于是冒险也就此展开了。


飞船停机修理中...

游戏的任务复杂多样，一般一个关卡里大概能有10个左右的小任务，这些任务完成与否不仅关系到玩家能够获得多少报酬，更是影响玩家立场的一个手段。这其中有非法组织交给你的抢劫、偷盗等任务，也有Alliance五大集团(就是那5艘飞船所繁衍出的太空基地)所托付给你的正统任务，如何选择确实是玩家需要考虑的问题。

游戏类型	太空模拟
制作公司	Digital Anvil
发行公司	Microsoft
上市日期	2003年3月
编辑期待度	♥♥♥♥½

三、精彩刺激的战斗

刚才也提到了，开发者的初衷就是想做一个基本上能用鼠标控制的游戏，这一点一直没有改变，也就是说，我们看到的最终作品也是"一鼠走天下"，当然，必要时键盘也会充当辅助工具。这在太空战斗时体现得尤

其明显，战斗时可以用W、S控制飞船前或后加速，A、D控制向左或右飞行，其他就交给鼠标了：右键控制方向，左键完成对环境的探索及其他舰船的控制。举个例子，你要想看看敌舰的属性，只需要把鼠标移动到舰体上，而锁定目标就需要按一下左键了。由于操作上的方便，使得游戏没有《银河飞将》那复杂的战斗面板，界面更加清爽，上手时间也大大缩短。

要想取得战斗的胜利，优良的飞船和武器必不可缺，游戏中提供了26种风格迥异的飞船以及160多种武器，这些东西可以在商店里买到，也可以在探索星球时获得。飞船分为4类：轻型战机、重型战机、货船及客船。飞船的属性十分详细，有尺寸、速度、外舱硬度、功率、机动性、载货量等，每一艘飞船都有自己独特的属性，玩家可以大选特选一番了。相应的，武器分为能量武器和弹道武器，也有杀伤力、杀伤面积之类的属性。每艘飞船上都有6个插槽，玩家可以自由放置一些自己常用的武器，这一点颇有DIY的作风，类似《机甲战士》（MechWarrior）系列。

安排好武器就可以开始准备加入战斗了。众所周知，要生动表现一场在星际中发生的战争并不是件容易的事，而游戏的优秀引擎很好地解决了这个问题。你会发觉自己不是在玩游戏，更像是在看一部电影或在观赏一段CG。在游戏中见识到的战斗场面并非只停留到表面上，如果你的飞船被敌人击中，被击中的飞船部件将会从船体脱落。太空中的云团看上去挺漂亮，却会干扰飞船控制面板的读数显示，甚至影响到武器发射，不过反过来你也可以利用它们来掩护自己，甩掉追捕你的敌人。这样的细节还有很多，足以见到开发者的功力。其实，游戏以其极高的自由度和精致的画面被评为“E3最佳游戏”就已经足够说明问题了。

四、考验智慧的经商

在游戏中，赚钱和战斗同样重要。没有钱，你将无法购置好的武器，甚至无法完成某些任务。由于主人公的职业是货商，所以赚钱的方法可以靠刚刚提到的货船运货或完成任务。游戏中你可以加入掠夺行会（也就是俗称的海盗）或给非法分子运送货物以牟取暴利，但这样一来，你将成为Alliance五个集团的众矢之的，政府会天天派警察或赏金猎人抓捕你，整天在刀口下过日子的感觉可是很提心吊胆的哦。如果你诚实守法，则会得到大家的信任，不过敛财的速度可就慢多了，而且可能还会受到一小撮非法分子的恐吓，到底该怎么做，就全看玩家你自己的表现了。游戏具有极其开放的结局，你不妨多试几次，看看好和坏最终各是什么结果。游戏中钱还有一个用处就是贿赂，这个笔者就不用多说了吧，只看你想讨好谁了，如果总是接受一个集团的任务，另外4个集团可能也会不高兴的。

《自》中提供了一种新颖的商业模式，那就是“标签”系统。它的含义是，不管是你要买进还是卖出的物品，上面都会有个标签。如果是绿色标签，那代表着“划算的交易”，黄色代表“公平的交易”，红色则说明“其中有诈”了。利用这个非常体贴玩家的设定可以做出很多有趣的事来，比如你可以在人口众多的太空基地里买一些引擎及武器，然后拿到偏远的太空站去卖，你会看到那些引擎和武器上全都是绿色标签，同时你的口袋也满了……当然，路程可能很遥远，所以货船一定要坚固耐用，还得考虑是否派战机保卫以应付沿路打劫的海盗们或沿途追杀的警察。看来，在经商方面玩家要花的脑筋可能比战斗还要多一些呢。

五、望眼欲穿的等待

现在玩家能做的就是等待、等待、再等待。Digital Anvil已经信誓旦旦地表示，他们现在所做的只是最后测试一下单机游戏的稳定性，以及完成多人游戏部分。其实从本质上来说，《自》就应该做成多人游戏，Chris Roberts也称，多人游戏的世界及任务和《自》的单机部分一样规模。这样看来，好像Digital Anvil还有很重的任务要完成……


那颗遥远的星球是地球吗？


太空站迎来了3艘返航的飞船。


小行星被飞船激射出的红色射线击得粉碎。


星体在爆炸的一刹那，放出了耀眼的光芒。








大破坏 Devastation

■游侠创作室 神之影







回顾2002年众多游戏中，FPS游戏大显光彩。一年内发行了近15款FPS游戏，这是前所未有的，虽然有点泛滥，但也不乏精品，如《战地1942》、《虚幻竞技场2003》等。到了今年，FPS发行的势头似乎并未减缓，又有一大批FPS游戏准备与玩家见面，Digitalo Studio开发的《大破坏》就是其中之一。

在已被战争严重破坏的未来，一个邪恶组织Grathius Corporation得到了地球上一项最先进的技术，进行一系列神秘的生物学实验，并制造出复制人，让他们为组织维持秩序。但这一系列的活动激怒了当地渴望和平的人们，于是由一群街头斗士、雇佣兵、退伍军人和领导者组成的反抗军决定阻止这一切，推翻Grathius Corporation的统治，一场流血冲突就这样发生了……

《大破坏》使用目前比较流行的虚幻引擎，制作者在引进的同时对其进行了改进，使它更加完善。游戏还采用Karma MathEngine物理模型，玩家将会获得更多与背景环境互动的机会，例如子弹在飞行过程中将会作抛物运动，跟所瞄准的目标有一定差距，这无疑使游戏逼真了许多。展现在玩家面前的是电影式的画面：流动的血和水、随风飘扬的尘土、耀眼夺目的阳光等。游戏中能够成功体现身体每个部位的伤害，甚至允许玩家炸掉敌人的胳膊和头颅。

《大破坏》最吸引人之处就是其单人游戏部分允许玩家指挥8个由电脑控制的队友，玩家在游戏中可以给队友下达一些简单的命令，比如说撬开上锁的大门、提供火力支援、监视和潜入安全地带等，那些队友各有所长，有人擅使狙击步枪，有人擅长破坏保安装置。游戏中设有21个单人任务关卡和14幅多人对战地图，地点大部分在旧金山、洛杉矶以及靠近太平洋边缘的亚洲地区，联机模式包括标准的死亡竞赛、团队式死亡竞赛以及夺取旗帜比赛，另外还会有一种新颖的团队“领土”模式。FPS游戏自然不会少了武器，《大破坏》中有超过30种武器，包括刀剑、手枪、冲锋枪、狙击枪和让人难以置信的武器——遥控老鼠炸弹，连场景中出现的啤酒瓶和木棍也可以当武器使用。值得一提的是，令各FPS开发小组非常头疼的电脑AI问题在《大破坏》中得到了进一步解决，游戏中的敌人会聪明地帮队友作掩护，还会自己寻找掩护物、选择撤退。

虽然《大破坏》与《毁灭战士Ⅲ》、《雷神之锤Ⅳ》相比还有一定的差距，不过在它们还未发行前，相信《大破坏》还是很有吸引力的。

游戏类型	第一人称射击
制作公司	Digitalo Studio
发行公司	Arush Entertainment/Groove Games
上市日期	2003年3月
编辑期待度	♥♥♥♥♥（4.5）

光是画面就细致得令人叫好了。




IRONSTORM

离子风暴 Iron Storm

■狼联盟 水瓶&天秤

你试过用老式木托步枪对抗武装直升飞机吗？如果没有，《离子风暴》则将帮你实现这一超越时代的梦想。由于游戏剧情被设定在一段幻想的历史中，因此玩家将在游戏中穿越一战、二战和越战的时间间隔，从1914年一直打到1963年，战争景观也将呈现各次战争时期不同的风貌，而游戏中出场的武器装备更将涵盖三次重大战争的全部内容，如一战中常见的战壕、刺铁丝网、地雷、狙击枪，二战中出现的自动武器、雷达、坦克、火焰枪以及越战之后才出现的武装直升机、激光武器、电子设备等。

你是否还记得奥马哈海滩的浴血登陆，你是否还惊悚于纳粹生化部队的恐怖生物，你是否不能忘怀在枪林弹雨中的兄弟情谊？为了将人类历史上的三次重大战争能通过关卡形式向每位游戏者进行完美展示，4X Studios小组在借鉴了《荣誉勋章》、《重返德军总部》、《反恐精英》的成功设计之后，将三者的要素融合到游戏之中，因此玩家也将体会到有别于传统FPS游戏的全新乐趣。

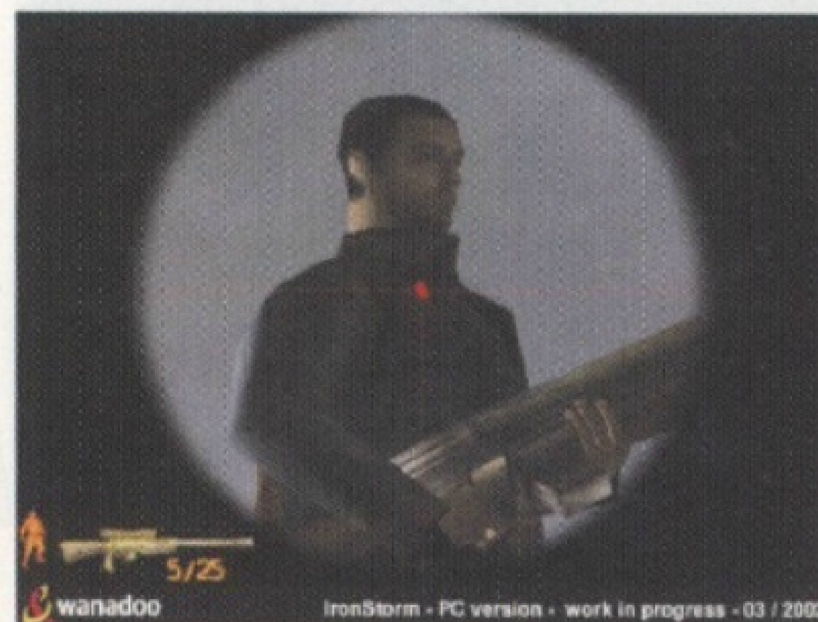
如果说到《离子风暴》中的武器种类，那无疑将会令市面上的其他FPS相形见绌。游戏中武器选择多达20种，除了一些必备的霰弹枪、重机枪、火箭筒等武器外，更有由于时空交错而出现的超级兵器！瞄准镜有数十倍放大倍率的超远程狙击枪，子母手榴弹、毒气弹、催眠弹，甚至连地雷这个一向不在射击游戏考虑之列的强大武器也将被玩家拿来使用，如此一来，除了射击之外，更多全新的战术也将被运用。试想一下，找一幢高楼作为狙击的据点，然后在上楼的楼梯中埋设地雷以阻止敌人从背后接近，如此一来便无后顾之忧，尽情用远程狙击枪欺负敌人了！前面已经提到，出场的敌人中将包括恐怖的纳粹生化部队，因此在攻击普通敌人外，游戏中还给玩家留下了个小小的问题，对付这些非人类的生化怪物究竟该用怎样的武器来解决呢？相信玩过《重返德军总部》的玩家们已经知道答案所在了。

FPS游戏的AI智能一直是玩家最为关注的问题之一，如果AI设得太弱，敌人如同木头一般，打起来没有半点成就感；如果AI设得太强，又难逃作弊的嫌疑。《离子风暴》中AI的设计极为灵活，敌人不仅会躲会闪会逃，更厉害的是他们还学会了迂回前进、分路包抄的战术，因此当玩家埋伏在敌人的来路准备就绪，敌人却迟迟未至时，不妨回头检查一下身后，或许那里正有一条密道暗藏着准备偷袭的敌人。灵活度的加强很容易让人联想到游戏难度的提高，但游戏设计人员表示绝无此事，加入聪明的AI智能目的只是为了让玩家跑起来、动起来，而不是学传统FPS游戏那样只知道死盯着正前方，然后开枪射击，看来做一名合格的孤胆英雄可不那么简单。

现今的FPS游戏都少不了要加入多人联机模式，这已成为游戏制作的必然，《离子风暴》当然也不能免俗，但由于游戏剧情将横跨一战到越战的时间界限，因此玩家的武器装备在联机对战中也将比以往的FPS游戏来得更为丰富。游戏从《荣誉勋章》、《重返德军总部》、《反恐精英》中借鉴了大量的成功设定，因此配合上游戏的死亡模式及团队夺旗模式之后，无论是单人还是一个团队，都将获得酣畅淋漓的竞技乐趣。P

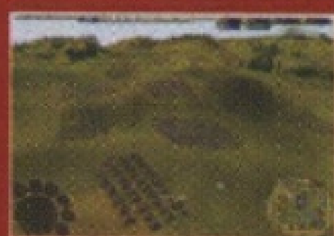






游戏类型	第一人称射击
制作公司	4X Studio
发行公司	怡采科技
上市日期	未定
编辑期待度	♥♥♥♥(半)

如果战争不止，现在的世界将会怎样？





勇士之王——战役
Warrior Kings: Battles

■上海 3M





游戏类型	即时战略
制作公司	Black Cactus
发行公司	未定
上市日期	2003年2月底
编辑期待度	♥♥♥♥

在保持前作优点的同时完善了多人对战功能和AI系统，同时增加了众多的新特点，相信该作将会受到即时战略迷们的喜爱。

《勇士之王》的出现可谓一个创新，它不仅给整个游戏界带来强烈的冲击，而且通过丰富的情节和精美3D动作的巧妙结合让RTS类型游戏达到一个新高度。然而，由于对战模式的缺乏和略显不足的AI系统，使得《勇士之王》遭到一些玩家的责难，所以，该系列的第二集作品《勇士之王——战役》将担负起改进缺点和继续创新的重任。玩家在《战役》中除了可以管理资源、经济建设、培养军队、征服土地和运筹帷幄外，还能在游戏设定的欧洲地图上领略魔幻世界给我们带来的独特感受。

游戏地图的设定和现实中的欧洲地图非常相像，玩家将从英国所处位置开始自己的辉煌事业，你的最终目标就是攻占首都城市。当我们进入游戏后，可以看到整幅地图被分割成许多大小不等的区域，你需要把那里的人民从野蛮和愚昧中解救出来。和前作一样，参战方仍然按照武装和科技的不同被分成3种类型：帝国拥有强大的物理技能；异教徒具有可怕的精神力量；而起义军则处于它们两者之间——利用高级的生产技能和战争谋略去消灭敌人。值得一提的是，本次游戏将使用一个全新设计的操控系统，它的直接表现就是能明显降低玩家点击鼠标的频率。

《战役》AI系统的改进主要体现在将军单位的AI上，玩家将在游戏中清楚地感受到Black Cactus所倾注的大量时间和心血。每名将军不仅拥有鲜明的个性和独特的战斗风格，而且在玩家发展经济和培养军队时会向你指出存在的不足。如果你对现有的将军类型不满意，还可以自行设计，并为他们取名字、设计背景和头部肖像等，你甚至还可以上网和好友交换自己的得意之作。不同的设计理念将产生出具有对应特点的将军类型，玩家只有经过仔细分析才能做到扬长避短、量才适用。

在多人对战方面，除了标准的死亡竞赛模式外，游戏将新增一种被称为“瓦尔哈拉”的对战模式。在这种模式里，玩家必须在游戏开始前就使用自己的资源生产军队，等到游戏一开始就可以立刻投入战斗。所有的游戏单位在阵亡一段时间后可以复活并重新参加战斗，如此一来就有效地避免了以往那种战斗正酣时玩家必须离开战场回到基地补充生产军队的情形出现。由于“瓦尔哈拉”模式可以让玩家心无旁骛地指挥大军与敌人一决高下，这对不喜欢繁琐的资源管理的朋友来说是最合适不过了。

从游戏截图中可以看出，《战役》延续了前作的精美视觉效果，不管是人物场景还是色彩搭配都给人以精致细腻的感觉。游戏单位也更为丰富，共有150种不同的单位类型，三个参战方都有新生力量加入，游戏地图变得更大，玩家的智慧和谋略将得到更大的展示空间。开发小组还对场景编辑器进行了修改和提高，以便更大限度提升游戏的重玩性。






征服

■北京 逸帆

《征服》是以中国传统武侠文化为基础，借鉴了金庸、古龙、黄易三位大师笔下之作，并加入《山海经》等古代神话故事为背景的网络RPG，在这个充满各种各样神话传说、奇幻故事的游戏世界中，玩家可以体会到新、奇、玄、幻等不同感受，亲身参与到那些不可思议的事件中。

为打造一款不同于其他武侠游戏的网游，制作小组在本作中除融入中国传统武侠和神怪文化外，也参考了一些国外优秀网游的优点，这一点在游戏的自由度上可见一斑。

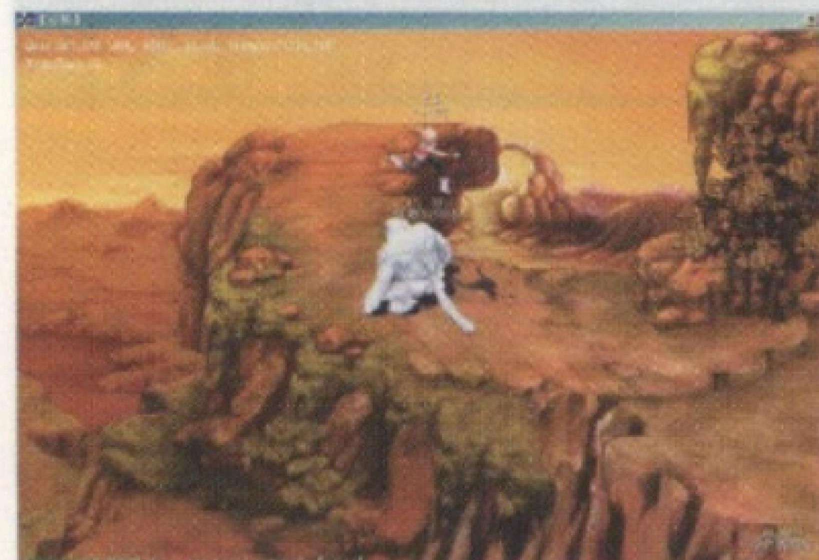
在游戏中，玩家不但可以行侠仗义、闯荡江湖、斩怪除魔，还可以选择其他的发展道路。初入游戏时，每个玩家都只是普通的市民，经过一段时间的修炼后，玩家可以选择自己的职业，职业与职业之间还可以转换，而如果不换职，还可以在不同的发展趋势上继续修行。例如道士，就可以按照金、木、水、火、土5种不同的趋势发展，从而练就成为召唤道士、降魔道士等。因为是同一家制作公司，所以本作与《幻灵游侠》不可避免地有异曲同工之处，当玩家修炼到一定程度后，道士可以变身成游戏中的怪物，这在无形中增加了游戏的可玩度和耐久度。

为了使游戏人物更加逼真、生动，制作方不惜斥资百万元从国外进口了一台“动作捕捉仪”，这台机器可以通过真人的动作在仪器上形成3D形象，不但大大缩短了3D动作的制作时间，在细致程度和灵活程度上也不是其他工具可以代替的，再加上精心制作的3D人物和细腻的2D场景，整个画面看起来流畅真实，人物动作自然敏捷。

值得一提的是，游戏中加入了一种类似必杀值的设定，被称为“XP值”，当人物受到攻击或攻击敌人后，XP值会逐渐增加，积累到一定程度后，就会发出比普通攻击威力强大得多的必杀技能，听起来是不是像攒气发波？而且玩家还可以将自己所学的所有技能进行自由组合，比如将范围攻击、混乱攻击和一击必杀技结合在一起，就可创造出新的技能，用在敌人身上不但可给予敌人强大的物理伤害，还会造成敌人陷入“混乱”状态，不分敌我，屠杀同僚。

除了战斗系统外，在游戏中出现的敌人种类也十分丰富，在《征服》中会出现很多传说中的怪物，像九尾妖狐、火人等。既然敌人如此了得，那我们也需要装备上强劲的武器防具才行，游戏提供了包括刀、枪、剑、戟、钺、叉、棍等十余种兵器、防具。还等什么，快快进入游戏，展现玩家的飒爽英姿吧。











游戏类型	网络RPG
制作公司	天晴数码
发行公司	网龙（中国）公司
上市日期	2003年3月
编辑期待度	♥♥♥½

与欧美网游相比，也许传统武侠游戏更具亲和力。

热血传奇1.7版 魔神归来



■游戏蝴蝶·日到扶桑









经过几个月的筹划，盛大终于推出《传奇》1.7版，50MB的更新文件究竟会带来什么新东西呢？更新这天，笔者就从沃玛森林进入了封魔谷，初次看到恶魔弓箭手，本以为那只是祖玛弓箭手之类的怪物，所以毫不思索地甩它一个火符，发现不妙后便借机逃脱了。

经过几个通宵的苦战，走遍了封魔谷的大半地图，对《传奇》新版也算有了比较客观的认识。

首先是地图，地图的扩展是最明显的，封魔谷庞大的地下城吸引了很多玩家在里面打宝升级，其中地下迷宫的地图融合了比奇矿区、赤月洞穴、祖玛神庙三处大家都非常熟悉的地图，所以有一种似曾相识的感觉，走起来也不会太费力。

其次是怪物，地下迷宫的绝大部分怪物大家都已经非常熟悉了，无非是僵尸、尸王、白猪、邪恶毒蛇以及极品卫士等，新增加的怪物有4种：虹魔猪卫、虹魔蝎卫、千年树妖和虹魔教主，都藏在迷宫比较深的地方。虹魔教主曾经是名震玛法的英雄人物，但受到黑暗力量的诱惑，成为让整个大陆为之恐惧的恶魔，现在他多数时间只出现在封魔殿。因为小白、邪恶毒蛇等怪物数量的增加，现在出极品装备的机会也大大增加了，笔者一个晚上就打出了一把龙纹和一条绿色项链，等级高但缺装备的朋友现在可以赶快去了！

最后就是新增加的功能，这也是《传奇》变化最大的地方。主要是推出了师徒功能、婚姻功能和交友功能（此功能稍后开放）。

师徒功能是婚姻功能的基础，结婚需要5点声望，而声望目前只有通过带徒弟来获得。

带徒弟需要28级以上，徒弟必须18级以下，整个过程不是很复杂，当然，一个师父只能收一个徒弟。声望值其实并不是很好赚，因为要靠徒弟等级的提升来提升，所以只有对徒弟好一些让他快点升级了。有了5点声望，带上结婚戒指，约上未婚妻，一起到姻缘神殿在月老面前办手续吧！

婚后男女名字上都会出现对方的名字，这就不会让那些居心叵测的人有机可乘了。





游戏类型	网络RPG
制作公司	Actozsoft
发行公司	盛大网络
上市日期	2003年第一季度
编辑期待度	♥♥♥♥

面对强大的“魔神”，携上亲友共同出击才是上策。



发明工坊

■北京 水袖

一大早，特利思提亚港口小镇的居民们全都涌到码头上，今天他们将迎来主持都市重建工作的负责人——福兰卡，然而走下船来的却是一位娇小可爱的年轻少女——福兰卡的孙女娜诺卡，不禁让人大跌眼镜，这样一位妙龄女郎真的能担负起都市建设的重任吗?

玩家所扮演的正是《发明工坊》的女主角娜诺卡，她将成为蓝海之都的新工匠，她将有一年的时间通过研发道具、销售道具、繁荣都市、创造都市等几大环节来重现这座海港小镇的昌盛景象，令这座城市的五大区域旧貌换新颜。

在这个名叫特利思提亚的大陆上共分为五大区域，分别是职人通、海岸通、中央广场、特利思提亚港和西通，这五大区域各有不同的经济形态，分为商业区、观光区、工业区等，一开始玩家要先熟悉各个区域的属性，这样做不仅方便日后的采买行程，还可达到事半功倍之效。玩家必须依照每个不同区域的特性来研发制作道具，并贩卖给适合的商店，借此来提升商店的人气，吸引客源，从而达到增加收入、建设城市这一最终目标。

一开始玩家只拥有少量的资金，必须利用这些资金来购买原材料进行研究，一天的行程分为3个时段，每研究一次就历时一个时段。道具研发成功与否以道具下方的灯泡为准，灯泡的多寡代表了研发的难易度，不过越是高利润的产品，玩家所需要花费的时间也就越长。

游戏中提供了食物、杂货、机械、书刊四大类道具，从鱼、菜、布到料理、雕刻等无不囊括在内。玩家可以利用这些原料制作出新的道具，以此来赚取费用进行其他工作，每一条发明路线都拥有近90个道具项目，看看玩家在游戏规定的时间内能够完成其中多少项研究也是一大挑战呢。

当资金积累到一定程度时，玩家就不能再沉迷于开发研制道具了，这时就要开始制作诸如海水浴场、水族馆、图书馆、博物馆等公共设施的建设计划书了，每项计划书的制作费用可都不低啊，所以在制作计划书时一定要看好城市的复兴资金是否足够，不然华而不实的计划书只能浪费自己的时间和精力。

此外，游戏还设计了丰富的任务来加强游戏的可玩性，"一夜暴富"的传说也许会发生在你身上哦。当城市建立到一定程度后，会有商人以委托方式请玩家帮忙制作或出售一些物品，或是玩家在路边散步时会遇到突发事件、捡到某种特殊物品等，所以不要闭门造车，只一味地在家里研究道具而错失发财良机。

游戏中，除了娜诺卡外，还有拉菲、奈奈等人，相信喜爱经营策略类游戏的玩家们一定十分愿意与这些美少女一同完成这项有趣的工作吧。











游戏类型	模拟经营+策略
制作公司	工画堂
发行公司	光谱博硕
上市日期	2003年2月底
编辑期待度	♥♥♥♥

面对美少女，有多少玩家能抵抗其吸引力呢?

成吉思汗 白鹿傳説 ONLINE

成吉思汗——白鹿传说

■北京 逸帆







游戏以成吉思汗征服欧亚大陆为背景，在那个年代，成吉思汗的疆土横跨欧亚地图，而在游戏中，玩家也同样可以穿越近10个国家，体验不同国家的风土人情、民情民俗。

《成吉思汗——白鹿传说》（以下简称《白鹿传说》）虽然以中国历史为背景，但在游戏中却大量借鉴了《暗黑破坏神》那种ARPG的战斗系统。玩家可以通过鼠标和键盘配合很方便地控制人物进行各种动作，包括杀怪、工作、攻击和施放魔法。

游戏的画面仍采用传统的2D画面，制作者认为，虽然3D是时下最为流行的游戏效果，但在精细程度上却始终不及2D画面，尤其当玩家使用游戏中提供的特殊技和法术时，游戏所呈现出来的画面可谓精美、细致、华丽。

游戏制作者十分重视给予玩家最大的自由度，以便在游戏中能够模拟真实的人生。来到游戏中，不同的玩家都可以找到适合自己的生活方式。刚刚进入游戏时，所有的玩家都是孤身一人出现在蒙古大草原上，可以通过自己和朋友的努力像成吉思汗一样从一无所有到赤手空拳打下江山，来满足自己的成就感，完成称雄天下的伟业。当然，那些一心做幕后英雄的玩家们也可以选择当一名大无畏的将军或出谋划策的军师；那些不愿进入仕途的玩家们可以选择做一匹草原之狼，独来独往；自然在网络游戏中也不乏那些高人雅士，淡泊名利，只求高山流水，与爱人采菊赏花。

职业的选择也一样具有很高的自由度，玩家可以在多达10种职业中进行选择，其中包括骑士、武术家、忍者等。在满足一定条件后还可以进行数次转职，甚至可以在不同职业间进行转职，如此一来，听到"唉，我又练废了"等叹息的几率将大大降低。

国家的概念在游戏中被大大加强了，毕竟成吉思汗之所以名扬天下，也是因为他建立了庞大的帝国。在游戏中，国王具有政治、经济、人事等诸多方面的决定权，同时民可载舟亦可覆舟，人民可以通过选举罢免昏君另立明君。

然而毕竟天上明月只有一颗，国王自然也只能有一位，更多的玩家可以加入到做任务的队伍中来。在《白鹿传说》中，做任务可不仅是简单的打打杀杀，制作者准备了丰富多彩的任务等着玩家们来完成。这些任务拥有曲折的情节、充实的内容，玩家可以在升级、赚钱的同时，享受有趣的任务内容，而且完成任务后还将会得到珍贵的任务报酬。

游戏的其他功能也不少，像目前开放的结婚、制药、锻造等，今后还会不断更新，建立更加完善的帝国传说。P

游戏类型	网络RPG
制作公司	厦门盘古软件开发有限公司
发行公司	北京喜满你网络信息有限公司
上市日期	2003年3月
编辑期待度	♥♥♥♥（3.5）

如果你自信可以建立像成吉思汗一样的功绩，不妨在此体验一把横扫欧亚大陆的快感。

三国群英传IV

全新的三国世界——《三国群英传IV》

■晶合实验室 Semper

《三国群英传》系列一直是奥汀科技的招牌大菜，其特色在于简化内政系统、强调战术战略，特别是在战争场面的展现上比三国题材游戏的另一名牌——光荣公司的《三国志》系列明显高了几个档次。因此其一、二代作品刚一诞生，就迅速在玩家心目中确立了自己的地位，三代在内政和战斗方面进行了颇多的修改，结果却因为内政处理难度过大、战斗过于繁琐而遭到不少玩家的指责。

现在，《三国群英传》的最新一作《三国群英传IV》又来到我们面前，是回归真义还是越走越远？是更繁杂的功能还是更简单的战斗？是惊喜？是失望？这些都不要急着下定论，还是让我们一起来看看游戏再作评论。

画面：眼前一亮

本次笔者有幸早早目睹《三国群英传IV》，一进入游戏，迎面而来的就是虎牢关三英战吕布的壮观场面，看着万千甲兵在眼前拼杀，第一感觉就是Odin的美工水平确实进步不少。不过且慢，这只是游戏的开头动画而已，片头CG美轮美奂，游戏内部画面马赛克四起的游戏咱们也不是没见过，所以还是进游戏中确认一下比较好……可是……这是什么！天，一张硕大的中国地图！看来这次Odin真的是在画面上下了很大工夫，全局地图明显手工绘制，而且不仅表现出了山水风光，还把气候变化表现了出来——瓢泼大雨会告诉你现在是春夏之交，雪花片片表示现在是隆冬季节，用画面效果展示气候的更迭，这在《三国群英传》系列中绝对是第一次。更令人期待的是，为了能使人物特点更好地表现出来，Odin将所有的人物头像进行了重新绘制，这次不仅描写十分到位，而且可以保证绝对不会重复，笔者在“三国鼎立”的时代玩了“几年”（当然是游戏中的几年啦……），新将领层出不穷，却没有谁的头像是重复的。另外就是武将头像设定与人物个性的配合相当好，一看诸葛亮，那就是一羽扇纶巾的儒生（嗯，应该说是儒将）；关羽还是那长髯红脸青袍，一看就错不了；张飞满脸刺刺的胡茬，双目圆睁，光看面貌就是一个猛将。《三国群英传》系列的优点之一就是决不照搬光荣的人物设计，而是靠自己不断地创新，这点真是很让人佩服。想当年《三国群英传》一代大受欢迎的原因之一就是漂亮且有中国特色的人物设定画，大部分玩家当然愿意看到这一特点得到继承。

另外，在前作中备受批评的战斗画面简陋问题这次也得到解决，士兵


宏伟的器械，存在于英雄的年代。


壮观的搏杀场面，只能用“惨烈”形容。


刀刃上还能看到锯齿，但画面已经很细腻。


3D效果不错，雨点的效果么……


短兵相接了！

游戏类型	策略
制作公司	奥汀科技
发行公司	寰宇之星
系统配置要求	PⅢ 800、256MB 内存、Win98/Me/2000
编辑推荐度	


弓箭兵整齐的步调，不错的造型。


专业演员表演，观众切勿模仿。


另一种绝技效果。


这是当时应该有的武器吗?


象阵的威力，嘿嘿！你见过兽群吗?

们不再是那种干干瘪瘪的样子，最明显的就是轻步兵（也就是过去的朴刀兵），穿上盔甲拿着盾牌的样子还是颇酷的。尤其是"千人战"的时候，双方全上轻步兵，大伙白盔白甲拿板刀，那个场面可真是壮观。再者这次游戏中加入了"破碎"的设定，假如小兵被爆炸类的武将技能打中，会变成一堆胳膊腿儿肉块乱飞，假如在千人战中发动大规模的武将技……（嗯，听起来就知道会是一幅很血腥的样子^^）

系统：返朴归真

《三国群英传》系列最吸引人的地方就是便利的操作和大规模的战争，可惜在《三国群英传Ⅲ》中这些优点没有得到大的发挥，《三国群英传Ⅳ》重新进行了修订，主要是去掉了前作中遭非议最多的战棋模式，恢复一、二代直接进入战术画面的系统。更重要的一个改变是新增加的副将设定，高级将领最多可以在战斗中带领4名副将出战，也就是说双方最多可以有10名将领在战场上厮杀，加上最多1000名的士兵，10名武将施展武将技的场面可谓壮观非凡，而且这样一来将领的迅速升级将成为新的主要战略。因为根据笔者实验得出的结论，一个武力100以上的武将根本敌不过两个武力80左右的武将，假如有5名武力平庸的武将同时出击，对方即使是吕布也要束手就擒，正所谓双拳难敌四手，好汉架不住人多。如果不赶紧升级到可带领副将的将军级，等敌方大军一到，就只有乖乖投降的份儿了（另外，似乎单挑和比武大会都可以带副将出阵，各位玩家一定要小心）。另一个战斗上的重大改动是去掉了只能在道路上移动的设定，现在地图上的任何地方都可以走，只是道路上移动比较快，山区和河川移动速度较慢而已。这种设定使得长途奔袭成为可能，也使得关隘的作用发生了改变。由于可以在非道路的地方移动，只要你发现对方某个城市守备空虚，完全可以派一支部队绕过途中所有的关隘和城市，直接攻击该城市。不仅你可以这样做，电脑也会这样做，笔者就曾在攻击电脑的荆州时被电脑奔袭洛阳和徐州（三国鼎立模式，笔者扮演曹操），以至大好形势丧失殆尽。这就使玩家必须考虑全局的防守，而不是像过去那样只要在几个关键关隘布下重兵就可以高枕无忧。另外，由于关隘可以绕开，而关隘不能征兵和收税，因此关隘更多的可能是用来屯兵，将一部分预备队放在关隘中，作为进攻的前哨站和补充点，当进攻受挫时可以及时增援，而不需要回撤补充就可以继续进攻，因此笔者认为一些位置关键的关隘将成为玩家和电脑争夺的焦点。

《三国群英传Ⅳ》对于内政系统也重新做了调整和改动，取消了通过令牌数量限制内政指令数量的设定，因此给笔者的感觉是更接近一、二代。只要给某位将领下达搜索或训练等命令，他就会自动执行，一般周期是30天，中途可以随时终止，不过一旦终止就没有任何成绩，而且每个城市同一时间只能有一名将领执行内政命令，与此同时，其他将领可以去执行劝降或出兵的指令，两者并不冲突。笔者认为这其实是三代和一、二代的折中，因为一个城市同一时间内只能执行一条内政指令，也就是你的城市数量仍然控制了你所能执行的内政条数，这对某些收集狂人来说或许算不上是个好消息。不过城市方针的设定倒是给了像笔者这样的玩家一个偷懒的机会，也就是说，只要设定了某个城市的方针——例如收集宝物，就大可放手不管了，等过个一年半载的，那边肯定找到一堆东西了，这个时候过去拿也不迟，就省得你自己一个一个去点。P

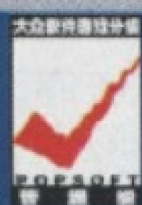

弟兄们上啊！


这难道是传说中的刀光剑影……

由《刀剑封魔录》看中国ARPG的崛起

近期上市的《刀剑封魔录》（以下简称《刀剑》）是一款动作角色扮演游戏，在此游戏中玩家将置身于3000多年前的远古时代，用手中的刀剑对抗企图吞并天下的商纣阴魂。刚接触《刀剑》时，还是几个月前下载的一个Demo，当时一进入游戏就被它创新的战斗方式和区别于以往的战斗思维深深地吸引住了，一口气打通了这个试玩版本。国产游戏能这么吸引我的还属首例。前不久终于得到了《刀剑》的完整版，玩过之后感觉应该写点儿什么，下面我就把《刀剑》和划时代的ARPG老大《暗黑破坏神》（以下简称《暗黑》）系列，以及同《刀剑》颇有渊源的《秦殇》系列相比较，谈一下国内制作ARPG游戏的发展情况。

■晶合实验室 Lee

总评 90 

	开创国产ARPG游戏新纪元的作品，它痛快淋漓的武功招式设定会让人耳目一新。
	抛弃了玩家喜爱的武器装备系统，却将《暗黑》和《秦殇》用于装备辅助的宝石镶嵌系统发挥到极至，有些舍本逐末。

● 制作	像素软件
● 发行	兰德数码
● 载体	CD × 3
● 类型	动作角色扮演
● 语言	中文
● 环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★☆

首先来谈谈游戏的画面，这3款游戏都采用了斜向45°的视角画面，这也是我感觉最舒适的画面表现方式，不像同属ARPG的优秀作品《诺克斯》（Nox），虽然画面精细程度几尽完美，但俯视的视角使得我玩半个小时眼睛就酸痛无比无法继续，只得放弃游戏。《暗黑》的场景都是Blizzard的工程师在图形工作站上真实描绘出来的3D模型，虽然只有256色，但游戏中大到终极Boss，小到一片绿叶看起来都是那么细致养眼。《暗黑》还首次将即时光影技术（Real-Time Lighting Effects）引入PC的RPG设计领域，它使游戏的视觉效果较以往同类作品真正有了一次质的飞跃！举个例子来说：当主角一个人在地宫里摸索前进时，就仿佛是一个活动的光源，只有他（她）身边的景物才可看得清，游戏场景中的各种事物都随着玩家的行踪不断变化，呈现出不同的亮度和阴影。游戏中每秒的图像效果变化实际上都是通过CPU的实时演算生成的，这就是所谓的“即时光影”技术。由于该技术的运用，大大加强了《暗黑》视觉上的真实性，丰富细腻的光影变化令游戏者颇有身临其境的感觉。同样，《刀剑》和《秦殇》也运用了这种技术，在游戏中你可感觉到色彩的强烈对比，以及古老中华的壮观场景描绘。全屏的光影特效，昼夜24小时光线更替，以及虚拟天气系统的真实自然使人很快融于此情此景之中。相信很多玩家都像我一样更喜欢2D游戏的细致流畅，这样的画面比起许多纯粹为了追求3D技术而做出来的垃圾游戏强了很多倍。不过《刀剑》的怪物设定还可再中国化一些，《暗黑》里的怪物设定就是非常值得称道的——骷髅、屠夫、地精、巨剑武士……它们有的源于《圣经》故事，有的来自《龙与地下城》，有的则是来自民间传说。无论哪种造型，都带有浓郁的西方宗教文化特色，与游戏的主体风格结合得非常完美。如果在《刀剑》中运用一些商纣时代的神怪形象，会使得游戏更和谐一些吧。而且《刀剑》可是比《暗黑》晚了好几年的游戏，在画面上居然不相上下，在这里还是要小小地批评一下:)。




路过地上横七竖八的无头尸体，剑士一抹剑上的鲜血继续前进。


跃过敌方首领发出的气浪，一招力劈华山直取敌人首级。


65下连续打在身上，什么样的敌人也吃不消。


这蟾精让我想起了小时候奶奶讲的神话故事。

说起手感，就不能不谈到游戏的操控。相信刚接触《暗黑》的玩家大多数都会被它那痛快淋漓的砍杀所吸引吧，虽然游戏中的战斗方式和速度有些夸张，但这本来就是一个虚拟的神话世界，不用把所有事项都用真实感来评价吧。在这一点上《秦殇》系列逊色多了，我在《天骄》里练的是一位使弓的刺客，但这是我所玩过的ARPG游戏里射箭射程最近的游戏了，如果这么近的距离才能射得到敌人还不如用手丢暗器，弓还有什么作用？而且高级别的射击技能动辄需要10～20的精力值，一名刺客再高等级能有多少精力值？我将攻击中吸取精力的装备好不容易累加到了10%，还使用了提升精力恢复速度的装备，打起仗来还是不能一直使用那些高级别的射击技能。相比之下《刀剑》在战斗方面是最值得称道的地方。这个游戏提供给我们一个完善的控制系统，玩家可决定各种攻击类型：戳刺、猛砍、剁削、跳劈和形形色色的功夫技，而且你仍可控制战斗中的闪躲、阻挡等动作。每个备选角色都有十几种不同的功夫特殊技，这些技能还能通过连招编辑，依个人想法编成一套套连续技，这简直就像一款《拳皇》和RPG的经典组合，很类似于我遐想中完美的中国武侠RPG的战斗方式。在这一点上EIDOS在1999年代理发行的ARPG《地狱亡魂》（Revenant）更加出彩一些，或者说手感更好一些。不过咱们国内的游戏能做到这一点已让我大感欣慰了。不像《剑侠情缘》系列和《三国赵云传》系列打起仗来五颜六色，激光飞闪、火球爆裂，看起来更像是运用电脑技术单纯为追求华丽的视觉效果，难道中国武术打起来就是这副模样？

最后来说说这3款游戏的各方面设定。

第一，在剧情方面《暗黑》系列游戏略显苍白，解决掉几个分支任务再打打Boss就可通关了，《秦殇》和《刀剑》在这方面就比较丰满，至少任务更加多种多样，任务后所得的奖励也很吸引人。

第二，道具装备方面是《暗黑》系列最值得称道的地方，游戏中数不尽的武器装备真是让人垂涎欲滴，为了这些装备无数暗黑Fans仍然沉浸在暗黑世界之中。在这方面《秦殇》系列略显单调，而《刀剑》简直就是舍本逐末，抛弃了玩家喜爱的武器装备系统，将《暗黑》和《秦殇》用于装备辅助的宝石镶嵌系统发挥到极至。虽然在游戏中制作装备系统是个很繁杂的事情，涉及到程序、美工等方方面面，但这是游戏玩家的一个极大的乐趣，真不应该取消这项设定。在《刀剑》Demo发布时就有许多玩家诚恳地提出了增加装备系统的建议，但直到游戏的完成像素软件仍然没有在这方面做出很好的改进，只增加了储存箱系统和乾坤袋系统。我相信像素的人并不是没有能力做出装备系统，而且有些一意孤行了，虽然《刀剑》的特色在于战斗，但增加装备系统不是更能使游戏完美一些么？

第三，相信谁都不难看出，游戏网络化是世界游戏业发展的一个必然趋势。暴雪公司创造性地提供了Battle.net服务，它使世界各地的玩家可通过Internet联机游戏，令《暗黑》拥有了相当多的图形MUD的特性。能和其他人并肩战斗、互相交流、交换物品，大大提高了这款游戏的可玩性，也使得《暗黑》系列到现在依然屹立不倒。《秦殇》聪明地学习了这个做法，现在《天骄》不错的上线成绩也反映出了游戏能联网的优势。但《刀剑》一直到我拿到的完整版本里甚至连局域联网功能都没有，我不相信像素的人会不去考虑这款游戏的网络版，如果真是这样，相信这颗我认为是国产ARPG的新星很快会陨落的。



寰神结 天地劫外章

新类型"角色扮演解谜游戏"诞生？

评汉堂大作《天地劫外章——寰神结》

■四川 心灵捕手

当其他游戏公司在不停地为自己的大作推出续集的时候，汉堂却保持着奇怪的作风，一部又一部地制作着《天地劫——神魔至尊传》的前传。先是2001年底《幽城幻剑录》作为《天地劫》的前传推出，到了2002年底，《寰神结》又作为《幽城幻剑录》的前传面世了（不知道下一部会不会是《寰神结》的前传？）。《幽城幻剑录》是前年最成功的武侠RPG之一，许多玩家甚至将其与大宇的《轩辕剑外传——天之痕》相提并论，而在网上的诸多BBS上，关于《幽城幻剑录》的讨论更是达到了白热化的程度，原因无它——只因为这款游戏玩起来实在太难了！对于不靠修改而完成隐藏结局通关的那些玩家来说，当我重提这段往事时，想必大家心中都充满了成就感吧。也许是因为这个原因，当诸多玩家将《幽城幻剑录》评为专业级的RPG，并奉为经典之后，汉堂似乎认准了这条路，《寰神结》的难度比起前作来毫无下降的趋势，不知道玩家们在第二次品尝这样口味的菜时，会不会失去第一次的新鲜感呢？



大地图的风格真是十分独特。

当玩家上手《寰神结》10分钟后，第一个感受应该就是游戏的难度，所以，下面将从这一点来着重谈谈。

首先是对踩地雷遇敌系统的极端运用，人人都说踩地雷烦，但是对于那些RPG的死忠玩家来说，倒是早已经习惯了忍受，毕竟像《轩辕剑》这样的大作也是用的这种设计，换个角度来看，总比一些游戏中看着眼前有敌人却绕不过去要好吧。但是，像《寰神结》里这样频繁到可以让一个急性子的人抓狂的踩地雷频率，实在是不多见。以游戏中第一个战斗场景"悟心洞"来说，在这里需要将八张卦符依次贴在洞中的火柱上，不过两个屏幕大小的地图，但是却要发生至少七八场战斗，如果一张贴子不小心贴错，那就完了！全部重头再来吧。如果战斗的菜单界面做的比较体贴方便，战斗多一点也还可以忍受，但实际上虽然《寰神结》沿袭了《幽城幻剑录》中A、S、D、R等快捷键，可以在战斗中快速呼出指令菜单，但并不实用，各种法术被按照属性分门别类的细分，需要使用时要到各个对应的栏里去找不说，指令的按钮还做得相当小。不明白这么繁琐的操作为什么不像轩辕剑那样，可用键盘一气呵成。所以，决不推荐不适应踩地雷这种模式的玩家去玩《寰神结》，否则很有可能第一个场景没过就会急得把显示器给捧起来摔了。也许是为了照顾玩家的情绪，汉堂在部分场景中设计了明雷的模式，例如第一次进入洛阳城中的敌人都是可见的。不过，这一两处地方对游戏中战斗的整体风格影响实在不大。



破解八卦石狮阵，这是一个极难的谜题。

接下来说说谜题在游戏中的运用。恐怕《古墓丽影》、《生化危机》这样解谜元素极强的游戏在面对《寰神结》的时候都要汗颜！在《寰神结》中绝没有可以轻易过去的场景，甚至在游戏刚刚开始不到半小时的地方，就出现了一处堪称BT级难度的谜题——过八卦狮阵。反正在游戏中说明了一遍这个谜题的解决方法之后，笔者居然还一点都不明白到底是什么意思（讲述怎样解开谜题，提示还说得非常文绉绉的），最后干脆找出攻略来解决了事。据说，有玩家拿着攻略看都没有解开这个谜题。而随着游戏的进



看看场景中有多少NPC，足见汉堂的制作相当用心。


善妒的应奉仁，刻画比较成功的角色。


隐藏的地下赌场，可以得到很多好东西。


和高戚的战斗是必败的。


2D的战斗画面依旧十分华丽。


洛阳城也有明雷的设计。

行，各种各样的迷宫纷至沓来，许多迷宫都是每个场景都有多个出口，要走对正确的才能进入下一个场景，否则会回到出发的原始地点，而还有一些迷宫中设置了机关，要开启之后才能出现通途。更糟糕的是，一般故事情节进行半个小时之后，接下来的几小时时间都可能会陷入到战斗场景中，本来就被迷宫折磨得不堪忍受的玩家，还要面对三步一踩五步一遇的敌人，对此笔者除了三个字之外没有其他的形容——太难了！

除了上面提到的两点，游戏中的战斗也并不容易，许多小喽罗都会纠缠一会儿才打得死，虽然战斗画面相当华丽，但是看多了也就是那么回事了。另外，游戏中的支线情节虽然没有像《幽城幻剑录》中那样环环相扣，最后甚至影响到隐藏的结局，也算是多如牛毛了。很多隐藏的情节都要和NPC多次对话后才能被触发，十分考验玩家的耐心和细致能力。结合上面所提到的设计来看，至少有一点可以肯定：汉堂的官方攻略本是不愁没有销路了。而那些百折不挠的玩家，也将再次踏上一趟噩梦般的征程，当然，在通关之后，他们也能体会到不同于寻常的成就感。

再来看看游戏其他方面的设计。

由于《寰神结》的故事发生在《幽城幻剑录》之前，而男主角殷千炀正是《天地劫》中男主角殷剑平的父亲，所以在这款游戏中，制作者们的计划要将《天地劫》和《幽城幻剑录》中一些剧情承接起来，使得整个系列的的架构更加完整。例如殷千炀为什么可以在遭受背叛后，闯入地界转生为魔人剑邪？他跟应奉仁之间到底有些什么样的恩怨？而擅使咒术的天玄门三弟子高皇君，又为何原因会武功尽失，落得被紫云崆峒手下追杀……等等问题，都将在《寰神结》中有个清晰的解答。不过，从游戏的实际表现来看，制作者们并没有执著在和其他两部作品的剧情关联设计中，而是完整地在讲述殷千炀的故事。从奉命封印九仪天尊剑开始，到被胧夜骗走剑匣，再追回剑匣，和胧夜之间渐生爱意，再和想要得到神剑力量的高戚之间的较量，到最后揭开是蚩尤荒魂的阴谋为止。整个故事的框架紧凑而简单，穿插了高皇君对殷千炀的感情、高戚的悲剧故事、对应奉仁等奸人的描绘，让游戏的情节丰润起来。尽管战斗难了一点，但是在剧情上充分显示出汉堂对游戏节奏的控制能力，许多玩家们仍然会忍受谜题和战斗的折磨，将游戏进行下去，而对于那些RPG的骨灰级玩家来说，当剧情得到新的发展时，刚刚经历的磨练已经升华为一种乐趣。

在角色的设计上，高皇君这个在《幽城幻剑录》中惊鸿一瞥的角色这次被塑造得十分成功，一个默默喜欢着师兄，却注定得不到结果的女孩子，令人备感怜惜。而胧夜作为本作的女主角，角色刻画的深度就比《幽城幻剑录》中的冰璃要逊色一筹了。相比之下，那位冰雪聪明，为爱殉情的官家小姐古清莲虽然出场时间极短，反而给人留下了深刻印象。至于周崇、朱浩等一干衣冠禽兽，照旧惹人憎恶。

总体来看，《寰神结》在剧情和角色设计上还能达到笔者的要求，尽管不能成为最经典的作品，但是的确让《天地劫》这一系列变得更加充实和完整了。

除此之外，一些细节上的设计令人难忘。例如自《幽城幻剑录》开始，就有一些战斗是剧情规定不能取胜的，但是玩家通过修改，仍然可以打败那些对手，于是就出现了虽然战胜却说着失败者台词的有趣场面。在《寰神结》中，一旦用修改后的参数打败了本来不能打败的对手，就会立刻结束游戏，然后听到殷千炀和高皇君之间这样的对话："师妹，我们不是打赢了么？""师兄，可能是因为修改了参数的关系吧。""那怎么办？""没办法，只好重来吧，谁让我们投机呢？"玩家在愕然之后忍俊不禁……怎么办？当然只好重来了，只挨打不还手吧！

另外，游戏中也存在着一些Bug，例如在神秘商人那里可以免费获得无限的加速度、魔力值、力量值的药物等等，这个Bug直到1.05版也没有被修正，想必是汉堂为了照顾玩家而有意留下的吧！

有玩家对《寰神结》的评价是"又爱又怕"，十分中肯而贴切，在单机游戏单调而缺乏创意的今天，汉堂制作这样一款游戏固然有些风险，但是这就是汉堂的品牌风格了。在网络游戏铺天盖地的前景下，还能有《寰神结》这样硬派的RPG作品，的确是一件可喜的事情，而那些不靠修改坚持打通关的玩家，更是值得尊敬的。

SIMCITY 4

第四次担任市长
评《模拟城市4》

■贵州 yago

精彩的游戏并不都是枪炮声中血肉横飞，有这么家小公司Maxis以自己的作品证明了这点，他们的各大“模拟”系列发展到今天已是桃李满天下，起家的《模拟城市》曾给老玩家们带来多少个不眠之夜，近期红极一时的《模拟人生》资料片层出不穷，不但创下了PC游戏软件销量的纪录，也为Maxis的东家电子艺界带来了滚滚利润。电子艺界1月13日全球同步推出的《模拟城市4》已是玩家们期待多时的人气大作，《模拟城市》系列由此正式进入3D时代，笔者拿到多语言版本后也立刻投入到这个模拟的世界中体味一番。

总评 84



3D画面细腻，难度颇具挑战性，成就感也令人欣慰。

画面流畅度会随城市扩大而下降，各种图表过于繁杂。

● 制作	Maxis
● 发行	电子艺界
● 载体	CD × 2
● 类型	模拟经营
● 语言	英语
● 环境	Windows 9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★
剧情：★★★★★

模拟人生反客为主？

《模拟城市4》的主界面几乎照搬《模拟人生》，在一片山脉河流交错的大地图上，玩家可选择任一区块发展自己的城市，看起来和《模拟人生》中购地建立自己的家没太大的差别。开始的大地图上有两块教学区域：一块教你初步的城市经营策略，一块教你掌握如何改变复杂地形。当建立起自己的城市后，玩家最好在附近区域继续修建新的城市，两座相邻的城市可互通有无，开展物资贸易，这对两座城市的财政都大有帮助。

进入游戏后感觉操作界面仿佛是另一款《模拟人生》，特别是屏幕左下角那块主控制菜单，无论是浅蓝色的底调还是圆弧形按钮都酷似《模拟人生》。看来Maxis已决意把《模拟人生》列为发展重点，昔日赫赫有名的《模拟城市》最终也将融入到这条大道上来。游戏画面提供了5倍大小缩放功能，玩家只需拨动鼠标滚轮即可轻松实现放大或缩小，此外还能左右旋转视角，从4个不同方向观察自己的都市。当画面缩小到极限时，你所看到的只是一片模糊中的都市，而当画面放大到最高后，你甚至能看清街头红绿灯的变化，以及网球场上运动员挥拍击球的细节动作。每年元旦，城中会有烟花射入云霄以示庆贺。在《模拟城市4》的不同语言版本中，每逢该国的国庆日也会有礼花出现在城市上空，例如北美版本的7月4日。

细节设定值得称道

虽然玩家扮演的是市长一角，但除了这个令人心力憔悴的模式，这回我们还可切换到上帝模式和模拟市民模式体会全新的感觉，前者是虐待狂和破坏狂们的最爱，你不但可把一座数万人的城市瞬间抹平，还可肆意发洪水、闹地震，高兴了干脆把个巨型机器怪物送到城市里乱踩乱踏。如果觉得这么做过分了也可只搞点恶作剧，让你的城市要么只有白天，要么只有黑夜，玩腻了再恢复正常。模拟市民模式可供玩家输入《模拟人生》中的角色，也可新创角色，指定模拟市民居住的房屋后，这个小人儿就算正式定居在你管理的这个大都市里了。除了给《模拟人生》的玩家带来欣喜之外，模拟市民的作用更像一位平民顾问，他或她会将自己生活中的种种快乐和不幸告诉你这位市长，你的政策效果如何最好去听听模拟市民说些什么。同一座城市可安置多位模拟市民，模拟市民衰老死亡后，他或她的下一代仍然继续留在城市里。

根据Maxis的说法，《模拟城市4》中的建筑物共有850种，而前作《模拟城市3000》中只有这个数字的1/3。并不是只要有钱就可造出所有的建筑，例如太阳能电站，假如你这个市长业绩没有达到55，城市中高收入人口没有超过3000，那么你只能依靠污染度极高的燃煤发电站或石油发电站了。一些另类的建筑也只会在特殊的条件下出现，像监狱、化工废料处理厂、军事基地和导弹基地等，当你的财政接近赤字时，你的财政顾问会自动建议修造这些建筑，这些建筑能带来每月固定的收益，但可能引发各种负面效应，如何取舍就看你自己了。几乎游戏中的每种建筑


发展到后期的高楼大厦。


机场是经济繁华的产物。


七位顾问各赐高见。


游戏的主界面。


看来我还是很得人心的嘛。

物都具有真实的动态效果，大街上车水马龙自不用说，住房不断有居民出入，工厂和公司也会随着地价的变化而荒废发黑。当救火车呼啸着扑向火灾现场后，你甚至能看到消防队员们喷出的水柱。游戏发展到后期，各种摩天大楼竞相登场，为了不让可怜的玩家陷入光杆司令的窘境，Maxis还提供了7位顾问，这些市政府班子的要员们分管市政、财务、水电、安全、交通、医教、环保等7个方面，那一方面出现紧急情况该部门的负责顾问就会发言提醒你注意。当他们的意见变成红色时表示这件事已非常严重，玩家必须立刻解决，例如安全顾问会报告你发生火灾并将画面切换到事故现场，如果玩家不能及时派遣消防车就会在事后受到“草菅人命”的舆论抨击，市民对你的支持率会因此大幅度下降。需要注意的是，除了一些事关生死的紧急情况，对顾问们的意见不能一概言听计从，例如医教顾问老在你跟前念叨教育的重要性，但在游戏初期修建学校是一项非常昂贵的冒险行为，过少的人口根本无法承担起学校维护所需的资金，所以只能把这位医教顾问的建议暂时放一放，毕竟市民生活所必需的水、电才是头等大事。顾问的作用不是教你怎么做市长，他们只是把各种困难告诉你，解决问题的人只能是玩家自己，切记一口气修建太多的公益设施只会让你提前完蛋。

金钱和画面

在历代《模拟城市》中，金钱是万万不能缺少的，这款新作同样不例外。在7位顾问的哭喊哀求中，要保证财政收支的良性发展相当困难，特别是初期每个部门都要大把花钱，而游戏中盈利性的建筑物只不过33种，其中大多数在初期根本无法修建。大多数玩家都会抱怨自己的储备资金越来越少，最后只能动用秘技修改，或永远离开这个令你倍感挫折的游戏。实际上任何事物都是有规律的，玩家作为市长必须牢记盈利永远是头等大事，如何让每个月的财政收入大于财政支出——虽然艰难但并不是不可能。盈利的基础是稳步发展、提高人口数量，注意在画面正下方的3根RCI指标色条才是盈利的关键，RCI分别代表居住（绿色）、商业（蓝色）、工业（黄色），如果色条朝上延伸则证明该色条所代表的需求在增长，如果向下发展则表示这种需求已超过饱和。用鼠标左键点击RCI图标会打开一个详细的市场需求图表，该表针对居住、商业和工业又作了详细分类，各种细分类的需求同样用色条表示，玩家可一目了然。当低密度居住区的需求增高时，玩家可立刻规划大量低密度居住区，在确保交通和水电等配套设施后，很快就会有新市民迁入居住。人口数量一上升就会带来税金的增长，税率的调节也很重要，高了会吓跑投资者和定居者，低了不但没有收益，而且还会造成需求市场虚高，不过有时候也可用这招来人为调节市场的需求。

应该说《模拟城市4》的画面达到了惊人的细腻程度，不幸的是，当我们的城市规模发展到近万人口后，原先视觉上的种种享受渐渐化作了大煞风景的折磨，缩放画面再也不能迅速得到放大后的街景，你会先听见硬盘的狂响，然后一座座轮廓模糊的房子跳了出来，等到当前屏幕上所有建筑物以这种模糊造型显示完毕后，精细的造型又开始逐步取代模糊，如果在远景下频繁拨动鼠标轮，你甚至会感觉到屏幕上有多米诺骨牌倾倒又自动立起的错觉，这时候如果你还敢左右旋转视角会直接导致一些建筑物的暂时消失。当城市越来越大时，所有的操作反应也会越来越慢，这是笔者在《模拟城市4》中经常遭受的折磨。顺便声明，笔者的机器配置已不算低了，P4 1.6G、256M的DDR内存加上GeForce4 MX440。如果Maxis不能借助补丁或其它什么来解决这个问题的话，恐怕没有几个玩家愿意迈向繁华的现代化都市。

Maxis的进步并不仅仅体现在精美的3D画面上，表面看来《模拟城市4》不过是个扮演市长的游戏，但它却从多方面真实再现了市场经济的基本规律，发展的道路上永远充满着各种机会，但也许隐藏有巨大的财政陷阱，只有掌握了市场规律的玩家才能把这个游戏进行下去。游戏的主制作人，威尔·怀特告诉我们，《模拟城市4》没有结尾，玩家的城市可永无止境地发展下去，只要你的资金充沛，只要你的CPU和内存资源足够……

说起当年的《仙剑奇侠传》，自1995年上市以来长期占据游戏排行榜首位，其辉煌的纪录为许多玩家津津乐道，成为中文电脑游戏中首选的经典。时隔8年，大宇终于开始制作这部知名作品的续集，延续那段凄美的爱恋之情。《仙剑奇侠传二》以“宽恕”为主题，在画面上仍以3D架构、2D手绘的方式表现每个游戏场景。在音乐方面仍邀请曾制作《仙剑奇侠传》音乐CD的工作团队——Feeling工作室再次投入《仙剑奇侠传二》的配乐制作，而在音效方面则保留了许多一代的声音效果，以期唤起玩家对一代游戏的回忆和感受，进而能够更好的接续二代的故事。二代的故事是在一代结束几年之后，跟李逍遥同村的王小虎已长大成人，英俊潇洒、武艺超群。他和李逍遥的女儿李忆如以及另外两个女主角苏媚、沈欺霜一道揭露了一个天大的阴谋，并救出了被困在画卷中的李逍遥。游戏中还有很多支线情节，对主线的进行基本没什么影响，不过完成支线可以得到一些珍贵的道具，甚至可以得到召唤兽，对通关还是大有好处的，因此建议各位玩家还是多多倘试为好。（注：本文中均以“麟”代替“琪”）

仙剑奇侠传 二

■晶合实验室 蓝海蜇

总评 90



制作	大宇资讯
发行	寰宇之星
载体	CD×3
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★★☆

配置要求
CPU：Pentium Ⅱ 400MHz
内存：32MB RAM
显卡：8MB以上显示卡
硬盘：2GB



千叶禅师欲以佛法感化啸狼！



喻南松拜千叶禅师为师。



喻南松与小虎依依惜别。

楔子 少年英雄初显世 惜别伤离方寸乱

“小虎哥，再告诉我们一些逍遥大侠的故事嘛！”

“就是啊，小虎哥再说一些啊……”

只见两名年幼小童围着一名浓眉大眼的少年不断央求着，这少年长得虎目圆脸，敦实朴素，他正是拜在杭州武林名门盛尊武门下的入室弟子——年仅14岁的王小虎。虽然这小虎已在师父门下呆有多时，但师父平日里只让他做些打杂清扫打坐吐纳之类的事情，却从不传他武功，实在让小虎好生纳闷。

正在院门口与小童说话间，小虎忽然听到师父盛尊武的声音：“小虎，进来一下。”听到师父召唤，小虎不敢迟疑，急忙回到院中，却不想院子里不见师父反而有一陌生人跪在正中央。这少年本长得颇为清秀俊俏，但一双大眼此时却满含悲愤，怒目圆睁。这少年名叫喻南松，已经





小虎累晕过去。


盛尊武告诉小虎有关魔刀的事情。



不吃不喝跪在此处两天了，小虎虽不知他所为何事，但听师父说过他今后是不会再涉足江湖了，无论什么人来也不会动摇其心，重管江湖之事。小虎看这少年脸色苍白，一时心软，到厨房里拿来了隔夜的饭菜，可喻南松却不肯用餐。

送过饭菜，小虎赶紧走到中厅拜见师父。中厅上盛尊武一脸严肃，虽然他已年近半百，但说话声音洪亮，双目炯炯有神，几缕银发令他另具别样风采，一眼便知是个行家。小虎正欲替喻南松求情，盛尊武打断他，让他前往黄大妈处将前两天改的衣服拿回来。

小虎心知多说无益，只好来到裁缝店找黄大妈取衣服。谁知黄大妈之女黄琼莹告诉小虎，她母亲带着表妹去城外上坟去了，不知几时才能回来。为完成师命，小虎只好去城门外的坟地找黄大妈。出了城门，一路向北，远远就听到黄大妈严厉的斥责声，走近一看，那黄土坟前一灰衣少女正哭得梨花带雨，悲悲戚戚。原来少女的母亲也就是黄大妈的妹妹不幸过世，黄大妈不但不同情她，反而骂她是扫把星，克死母亲。小虎心有不忍，忙上前打断黄大妈，向她索要师父的衣服。黄大妈离去后，小虎上前安慰少女，这才得知，这少女的母亲因未生出男丁而在夫家极受欺辱，连死后也不得入葬祖坟。小虎不由联想到自己的身世，同为幼年丧母之人，心下便与少女产生同悲之感。这少女因父亲重男轻女，自小只有乳名而没有正式取名，一直被人叫做沈七七。家里人，甚至包括她的父亲都不要她了，幸好路遇仙霞派的清柔师太，知她身世可怜愿收在门下。小虎得知她将会跟随清柔师太，心中也算放下一块大石，于是回城找黄大妈取衣服，七七则自己一人留在母亲坟前。

小虎取了衣服回去见师父，发现喻南松还在跪求师父收其为徒，原来这喻姓少年本是神州大侠喻承宗的孩子，上个月外出回家却发现全家惨遭杀害，于是来找盛尊武，希望能够拜在他门下，由他为自己主持公道，找出仇家。可盛尊武已经决心归隐江湖，说什么也不肯收他为徒。

这盛尊武不但丝毫不为他那悲惨身世所动，还训斥小虎不应该给喻南松取东西吃，小虎苦劝师父答应收喻南松为徒也没结果。那喻南松虽然年纪只比小虎大上二三岁，却性格耿直刚烈，既然盛尊武执意不肯收他为徒，便决定去找仙剑派的李掌门李逍遥主持公道。小虎本就是个仗义之人，如今不满师父的不通人情，便自告奋勇，不顾师父的反对陪同喻南松一同踏上寻找李逍遥之路。盛尊武望着两人离去的背影，眼中流露出一丝不安……

小虎和喻南松两个人边走边聊，十分投机。刚来到城外就看到路边有两具死尸，还听说有一个小女孩被怪物抓走了。小虎心下大惊，难道被抓走的是七七姑娘？便急忙与喻南松朝着怪物离去的方向追去。

武功系统简介

游戏中的4个主角王小虎、李忆如、沈欺霜、苏媚都有自己独特的招式和异能，王小虎因与虎煞结合，有控制虎煞为自己战斗的能力；李忆如因为具有女娲的血统，天生具有同动物交流的能力，可以利用御灵（召唤兽）进行战斗；在“仙剑2”的战斗中，风、雷、冰、火、土5种基本属性无所不在，出身仙霞派的沈欺霜则具有改变环境的五行属性能力；也许是性格使然，苏媚对于毒物的运用相当有心得，除使用各种毒物进行攻击外，还可以在武器上喂毒。

虎煞系统：“虎煞”原是天师道掌门用来看守圣物的灵兽，后来因缘巧合被小虎收服。虎煞天性刚烈、嫉恶如仇，遇见邪魔妖怪皆欲先吞噬而后快，同时虎煞还能将吞噬的妖魔化为自己的力量，等到适当的时机便可将此累积的力量释放出来。在战斗过程中，敌人的体力下降到一定程度后，小虎便能运用“虎煞”指令中的“吞噬”消灭敌人，并藉此累积虎煞的力量，累积到一定程度后就可以使用虎煞的招式。不仅如此，如果玩家常常使用虎煞，虎煞还会有所成长，此时可以使用的虎煞招式也会变多。

御灵系统：“御灵”是忆如专有的系统，可以召唤最多2个灵兽参与战斗，除了攻击敌人之外，灵兽还可以辅助攻击或辅助防御。战斗中经常使用御灵，御灵的等级就会提升。灵兽有以下几种：锦八爷、扬枭、蕴儿、火猴、雷兽、蛊神，其中前4种籍由主线故事情节就可以得到，雷兽可在开封妓院地下室收得，具体请参看支线故事情节。将找到的蜂皇喂给蛊后，可以产下蛊神。

阵术系统：在“仙剑二”的战斗中，风、雷、冰、火、土5种基本属性无所不在，而仙霞派独有的“阵术”系统能够改变战场环境的属性。根据敌人的五行属性，可以使用与之相克的五行阵，达到克制敌人的目的。

喂毒系统：使用毒物是苏媚的特长，在战斗中为武器涂抹毒药，让受攻击的目标在承受普通攻击的威力之余，还会有一定几率中毒，可以更有效地杀伤敌人。

炼蛊系统：除了上面讲到的4个系统之外，“仙剑二”中还有一个特别实用的炼蛊系统，它基本上可以看成是《仙剑奇侠传》中练蛊皿与紫金葫芦的结合，不过更接近实际养蛊的感觉。蛊后是忆如8岁生日时阿奴送给她的礼物，得到蛊后以后就可以开始喂养，蛊后食性很杂，各种蛊虫、可食的道具均可食用。喂养的食物不同，蛊后属性就会有相应变化，所产下的蛊虫种类也会大有不同。喂养到一定程度蛊后还会升级，在游戏中还可以得到第二只蛊后，可采用同第一只完全不同的喂养方式，以使其产下不同的蛊虫。



不出所料，那被怪物擒去的正是七七姑娘，此时她面对那狼面兽身的怪物吓得瑟瑟发抖。这时灵光一闪，魔族掌旗孔麟出现了。他的出现令那个名为“啸狼”的怪物惊恐不已，原来这啸狼乃是孔麟手下，孔麟责令他三日之内找到陵墓的入口，拿到宝物，如若不然，便要责罚啸狼。正说着，远处传来小虎呼叫七七的声音，这孔麟草草交代了几句就消失不见了。

这时小虎和喻南松赶了过来，但三人加一起也不是啸狼的对手。危急时刻，一声断喝雷也似的在众人耳边响起，小虎的师父盛尊武突然出现，只几下子就打败了啸狼。正当盛尊武要结果啸狼性命之时，大慈悲菩提明宗的千叶禅师赶到，以“上天有好生之德，还望施主万勿残伤生灵”为由，希望盛尊武能饶过啸狼，并交由其带回进行渡化，盛尊武看在大师的面子上只好放过啸狼一马。正在千叶禅师准备离开时，只听“扑通”一声，喻南松跪在大师脚下，诉说了自己的身世后，希望大师能够收自己为徒。当千叶得知魔族至宝“九转回还珠”在喻南松手中后，决定收他为徒，喻南松也很想让千叶收小虎为徒，但是小虎觉得一日为师，终身为父，无论如何他都不会离开师父，盛尊武听到此处甚感心慰。

盛尊武在同啸狼的战斗中不慎中了妖狼毒掌，千叶交给七七一些药物，让其为盛尊武师徒疗伤。千叶大师就要带喻南松离开回寺了，小虎和南松自是依依不舍，互道珍重。

回到盛尊武宅，小虎和七七安顿好师父后，七七关切地询问小虎的伤势，在七七面前，小虎当然要尽显英雄本色，不料刚说了几句逞能的话，就突然晕倒在地。次日，当小虎醒来时，发现七七一直在身边精心照顾着自己，不禁心中怦然一动。这时仙霞派的齐弄霞、梅胜雪来接七七上峨眉山，七七虽然恋恋不舍，但也不得不和小虎告别，正所谓“霜落倍凄凉，愁肠千百转”，此时的七七早把小虎当作自己的亲人一般看待。为了怕七七寂寞，小虎将母亲的遗物——双鲤玉佩中的一个给了七七，并承诺将来一定要上峨眉山去看她。但望着七七和师姐们离去，小虎心中第一次升起了怅然若失之感……


仙霞派的两位师姐来接七七上山。


七七舍不得小虎……


小虎把玉佩送给七七。

第一章 双蝶绣罗裙 东池宴初见

时光流逝，与七七、南松分别已经4年有余，这时的小虎已经少了些许稚气，多了几份稳重，身材也更加挺拔，愈发显得风姿飒爽了。

奉师命外出锻炼的小虎刚回到杭州城就碰到江洋大盗，赶紧追了上去，却发现那贼人已经逃上屋顶，想借着工地趁乱逃脱。

这工地可以说是游戏中第一个迷宫，不过还算好走，只需沿房梁一直向前即可，沿路的宝箱里会有些装备和补给品，可以顺手拿了。路上遇到少年阿皮会告诉你那贼向前走了，再往前就是木板迷宫，需要在木架上拿取木板铺在断路处才能通过，木板有很多处都可以取，同一处也可反复拿取，但一次只能拿一个，用了以后才能拿下一个。木板迷宫里有些敌人，但实力都很弱，大概是提供给玩家熟悉游戏战斗系统的，升到3级学到技能气疗术后，战斗就变得更为简单了。其实二代中的战斗系统和一代极其类似，玩过一代的玩家没有任何困难就能轻松上手。

走到最里面就可以追上那强盗查协，虽然他大话连篇，但实力不济，很容易就摆平了。抓到强盗查协送交官府后，城里的居民和捕快无不交口称赞小虎为民除去一害。人群外，一红衣少女从围观者中的许大婶那里得知王小虎勇擒强盗的事情后，也有心目睹这一青年俊杰的庐山真面目，却发现小虎手臂上一处奇怪的胎记。

小虎和捕快一起把强盗查协押进牢房，正准备赶紧回去拜见师父，刚刚走到盛宅门口，那红衣少女却轻声叫住了他。

小虎本心疑红衣少女认错了人，不过少女其实一心想要了解小虎手臂上的老虎图文是何出处。诚实的小虎直言相告，这虎形图文是打娘胎里带出来的，这少女竟


游戏的战斗场景一如代。


这是人物装配武器装备的界面。

能够猜出小虎的生辰日期是虎年一月一日，小虎很是惊讶，正想问她原因，这少女却自言自语发起呆来，小虎叫了她几声不见答应就扭头进院子来见师父。

进入正房拜见师父后，小虎讲述了刚才在城内抓住盗贼的经过，本想师父能够表扬几句，但没想到师父竟如同亲眼所见般，不但指出了小虎武功招式的欠缺，还告诫小虎“对战时惟有能洞察先机之一方，才能常胜不败”，如此谆谆教诲一番就让小虎出去休息了。

小虎正要离去，盛尊武又想起了什么，把他叫了回来，命小虎到自己房中去拿一个包袱。取回包袱时，师父手里已多了一封家书，正是小虎身处余杭县的父亲写来。盛尊武看到小虎阅读家书时的样子，想想他离家多年，加之此次擒拿查协有功，就许他借送信给余杭县的皇甫兄为名，返回家乡省亲。

想到能够回家探望阔别多年的父亲，小虎不禁加快了步伐……

支线任务1：在杭州裁缝店旁边的屋子门口有个小女孩，与之对话她会说她家里闹鬼，所以她不愿意回家，进入屋里同其母对话发觉被骗了。出门再与小女孩对话，她坚持说屋里有鬼，再进屋与其母对话，发觉还是被骗还受到小女孩的讥笑。小虎生气地离开，却听到屋里有尖叫声，进到屋里发觉倩倩的鬼魂正在寻找杨陶，答应帮倩倩的忙到隔壁裁缝店和人对话，得知杨陶已经死在倩倩的墓前。回去向倩倩说明情况，倩倩和小女孩的母亲都会送物品对小虎表示感谢。

支线任务2：在杭州城里和一位老人对话，得知他装酒的葫芦不见了，答应帮他寻找后同城里的人对话。一个小男孩明显知情却不肯说出来，这时再和他附近的小女孩对话就可以知道事情的来龙去脉，再次逼问那小男孩可知酒葫芦在城外坟地，到城外坟地将酒葫芦取回交给老人即可。


注意这种有金边的箱子要有从钟鼓怪人那里得到的钥匙才能开。

第二章 无心插柳柳成阴 机缘巧合练神功

小虎刚从杭州北门出城走了一段路，那名神秘的红衣少女就再度出现在眼前。她自称是“天师道”第37代俗家弟子，奉教主的命令下山消灭妖怪，可是她自己势单力孤，想让王小虎和她一起去消灭怪物。小虎眼见这少女娇娇弱弱，确不像能独战妖魔的样子，便一口答应与她一同前去消灭妖怪。

红衣少女与小虎上路了，城外的山路并不难走，怪物也不强，小虎一行很快来到一块大石板前，小虎眼见山前无路可走，一时有些不知所以。那少女似知道小虎心中所想，便说“那妖怪就在石板后的洞里。”小虎仔细看看，果然面前有一巨型石块似被人后来堵上去的，可是如何开启此门，小虎心中却无头绪。突然红衣少女提出要看小虎之手，小虎虽然疑惑但还是依她所言，将手递了过去。

没想少女用力咬破小虎的手指并将血抹到石板上，原来石头上的封印必须藉由虎年一月一日出生之人的血才能开启。


拼上4块石板才能打开石壁。

钟鼓怪人

游戏中还有个有趣的设定，在游戏的迷宫中你经常会碰到一手拿钟一手拿鼓的怪人，他会奏一段乐曲，然后让你重新奏过，如果演奏得对，就会给你一把钥匙，可以开启一种特别的宝箱。这种特别的宝箱是金边的，和普通宝箱区别明显，宝箱里的物品相对来说要珍贵得多（其中有一只蛊后，还有让蛊后生产出蛊神所必须的蜂皇等），所以宝箱物品虽与主线无关，但还是建议大家去拿。宝箱和钥匙并不是一一对应的，只要有钥匙在身，就可以开启任何一个宝箱。下面给出一些钟鼓怪人敲击的正确顺序，以供参考。

天师陵墓：钟、鼓、鼓、鼓、钟
江都王迷宫：鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、钟
邪雾森林：钟、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、鼓、鼓
彩璃集矿坑：鼓、鼓、钟、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓
鬼都：鼓、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓
龙门邪域：钟、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、鼓
开封城妓院地宫：鼓、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、鼓
剑痕迷宫：钟、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、钟、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、钟
冰火洞：鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、钟、钟、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓
摩诃禅寺：鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、钟、钟、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、钟、钟
紫露竹林：鼓、鼓、鼓、鼓、钟
蓬莱岛：钟、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓
熔岩洞窟：钟、鼓、钟、鼓、鼓、钟、钟、鼓、鼓



两个人进到洞穴中，发现这里原来这里是个陵墓，小虎觉得这里气氛庄严，且是人工雕凿而成，并不像什么妖怪巢穴，但被少女几句骗过。迟钝的小虎居然到现在才想起问少女的名字，少女告诉小虎她叫苏媚。二人继续向前，来到一个石墙前，苏媚告诉小虎妖怪就在石墙后面，石墙上有四处缺口，要想打开石墙，只有找齐4块石板放在缺口上才行。

石墙前有4个路口，每个路口里有一块石板，但最开始时只有一个路口可以通行，只有到这个路口里找到石板并嵌在石墙上，其他路口才会依次开放。

墓穴里的怪物实力较以前提高了一个档次，不过也不难对付。里边漂浮的大石板就是小虎和苏媚的目标，战胜它就可以得到一个石板。不过这石板的攻、防都比较强，要小心应对。



虎煞出现。

小虎和苏媚好不容易将4块石板找齐，放入石壁之中，突然大地一阵颤动，石壁上泛起耀眼的光芒，一声巨吼伴随着一道闪电自石壁中越出——只见一全身泛着雾气的金黄色大虫站在两人面前。善良的小虎生怕苏媚被怪兽所伤，连忙挡在苏媚身前，不料这苏媚却以找东西为名，丢下小虎一人对付这名为“虎煞”的虎中之王。虎煞一声咆啸向小虎冲来，只见眼前一道白光，小虎失去了知觉……

洞外的苏媚显然已经得到她想要的东西，她以为小虎已经被虎煞吃掉，良心发现后，多少有些难过。正在想下一步去哪儿时，孔麟突然出现，逼苏媚交出魔族三大宝物之一的魔锥。苏媚知道孔麟是在利用自己，即使得到魔锥也不会替她完成复仇的心愿。情急之下，也顾不得许多，使用魔锥击退了孔麟，可是自己也因实力不足被魔锥的力量反噬而昏倒过去。



苏媚被魔锥的力量反噬。

洞里的小虎慢慢转醒过来，虎煞已经不见了，自己却多了一个护腕，忠厚的小虎怕苏媚出什么事，马上就出洞沿路寻找。途经野外的一些洞穴，在这些洞穴中可以找到不少宝物。直走到路的尽头，到了山崖处，细心的小虎发现山崖上藤有人爬过的痕迹，怀疑苏媚曾经来过这里，于是就爬了上去。

没想到上来一看竟来到了十里坡，小虎走在栈道上，不禁想起自己小时候曾看到李逍遥为讨好丁秀兰而开的“九死一生”玩笑，默默发了一阵呆，想想如今物是而人非，颇有几分伤感。想到不知生死的苏媚，小虎又继续寻找。前行了不久，就看见苏媚倒在一座小屋前，小虎赶忙过去查看，好在苏媚只是昏迷，并没有外伤，小虎想此地离自己家不远，就决定带苏媚回家疗伤。



小虎发现昏迷的苏媚。

第三章 故乡未改旧风貌 仙灵岛上遇旧识

终于回到家乡，小虎马上回家去看望自己的父亲，王老爹由于吃了小虎早些年从仙灵岛上讨回的仙药，身体倒是不错。看到多年不见的独子归来，心中甚为欢喜，咦？儿子还带了一如花女子回来，难道这是……王老爹误以为苏媚是小虎带回家的媳妇，弄得小虎尴尬不已，好在苏媚昏迷不醒，才免去麻烦。小虎解释了半天才让父亲明白，因自己要出门给皇甫叔送信，所以小虎拜托父亲照顾苏媚。

虽然离开余杭已经多年，但这里却几乎没什么变化，不过原来由李大娘经营的客栈现在已经改由丁香兰掌管。在村里转转能找到不少好东西，在客栈里一共可以找到700两银子（这简直就是偷嘛，在此就不告诉各位玩家具体地点，基本上很好找到）。



把苏媚带回家引起老爹误会。

皇甫叔的屋子在集市右下方，进去后将包袱交给他。他读完信后告诉小虎说盛尊武要将魔刀刀法传给小虎，拜托他使用大无量手为小虎打通周天，想到师父一番苦心，小虎暗暗感念师恩。于是小虎在此处习得断月波，武功+3，身法+2，防御+2，同时得到魔刀“天吒”和魔刀刀法。皇甫还嘱咐小虎说师父让他不必着急回杭州，以先四处游历一番。

从皇甫处出来，就看到名为阿光的人摔倒，他说自己被什么东西撞倒，并听到奇怪的女孩笑声。小虎帮忙将阿光送到洪大夫处，看到阿光伤得这么严重，就自告奋勇帮阿光去和方老板告假。同门口的猪肉张对话知道村中最近经常发生奇怪的事情，鱼嫂、生叔和卖包子的小陈都看到过。

同上面提到的3个人都交谈后，小虎依旧理不出什么头绪，只好先回家，回



村里的怪事原来都是小忆如搞的。



忆如要考验一下小虎。



来给小寿星拜寿的人还真多。



到客栈找林天南。

到家却发现苏媚已经走了。王老爹说苏媚怪怪的，要小虎不要和她交往。

出门后在村子的左上看到一个小孩子正在骂一只小狗，神秘的女声出现了，吓退了骂狗的小孩子，而小狗却跟着那女声走，小虎决定跟着小狗。来到村子右上的菜田那里，小虎发现原来她就是李逍遥和赵灵儿的女儿——李忆如在捣乱，忆如说她利用阿奴给的隐蛊隐身离开仙灵岛。小虎心想她是偷偷跑出来的，李大娘一定非常着急，就执意要送她回去。

小虎回家告知父亲自己前去送忆如回岛后，就和忆如一同来到渡口，回仙灵岛的船就在渡口边。二人驾船来到仙灵岛后，忆如却打开一个洞穴的入口，说这里直接通往水月宫，但是有一些小的机关，要考考小虎哥聪不聪明。

这里其实又是一个迷宫，不过同前面的木板迷宫并不一样，它实际上是一段一段被隔开的，只有拿起这一段路上的白水晶球，通往下一个路段的通路才会打开。

来到水月宫，忆如想偷偷溜回去却被李大娘堵个正着，虽有小虎求情，李大娘还是决定要惩罚忆如一下，于是让忆如带小虎进屋。

进了屋子才发现里边的人还真多，天鬼皇、书中仙、林天南、阿奴都在，原来今天是忆如的8岁生日。此时玩家变成操控忆如，可向周围的人讨要生日礼物。

阿奴会送蛊后给忆如（养蛊功能开启），天鬼皇送的是冥钱5000和油纸伞，林天南送上林家剑法，而书中仙没有什么特别的礼物，却决定在这里住下给忆如讲故事。小虎不知忆如过生日，自然不可能准备什么礼物，忆如缠着他要双鲤玉佩却发现玉佩少了一个，就追问送给谁了，小虎好说歹说才搪塞过去。

虽然来的人不少，但忆如的父亲李逍遥却没到，林天南说要找李逍遥参加江湖上的南林北沈武林聚会，小虎也想去见识见识，林天南要小虎到江宁以后可到客栈去找他，然后就离开了。忆如要见父亲也吵着要去江宁，可是李大娘不让，忆如生气地躲回自己房间，小虎想过去劝说却发现还是让阿奴来劝忆如比较好。

小虎闲来无事想在水月宫内逛逛，书中仙却出现叫住了他。原来他注意到了小虎的护臂，仔细观看后书中仙说这护臂乃是被天师道开山祖师爷所收伏之远古神兽虎煞所化，小虎告诉书中仙有关仙师陵寝的事，却略去了一些有关苏媚的情节。原来小虎是数百年难得一见与神兽虎煞先天命格相同的人，加上小虎是个心无邪念之人，虎煞没将他吞吃，反而与他融合为一体。可天师陵寝里怎么会有妖怪呢？书中仙也弄不明白。

出门到院子里碰到李大娘，李大娘要考察小虎穿云掌练得如何。李大娘的实力很是不俗，以小虎现在的实力不可能打赢，只要抵挡住8回合就可以了，成功抵挡8回合后小虎武功+5，体力+10。

翌日，小虎向李大娘道别，可刚来到码头就看到忆如，小虎在她的软磨硬泡下没办法只好答应带她走，条件是只要找到李逍遥就回仙灵岛，忆如满口答应，而站在远处的李大娘默许忆如离开，只希望小虎能够照顾好忆如。

支线任务3： *在余杭村码头和幻梦说话，她会要求你将水之笛送给在荆州的妹妹幻歌。*

第四章 江宁城内破鼠患 几曾识干戈？

来到江宁后，小虎二人到客栈去找林天南，林天南见到忆如也非常高兴，但李逍遥却还没有到。林天南让手下为小虎和忆如准备客房并要用江宁特产八宝饭来款待他们，还给了小虎500纹银让他陪忆如逛街。不一会儿手下人回报说江宁城近日闹鼠灾，所有的粮食都被封了起来，所以无法做八宝饭。忆如一听说有这等怪事发生，兴奋地跑出去要看个究竟，小虎追上她，并且答应一起去调查这件事情。

到江宁的右下找到粮仓，听老板把事情的经过说明，忆如决定帮忙消灭鼠患，老板告诉小虎二人老鼠都在地下室，而地下室的钥匙在二楼，二楼被老鼠破坏，地板已经变得非常薄，王小虎决定自己一个人去二楼找钥匙。

从表面上看，二楼的地板看不出什么问题，但有问题的地板踩上去就会掉到

一楼，要重新走过。大家慢慢尝试通过并不难，里边有3个宝箱，其中之一是钥匙，另外两个是不错的道具。从此处向里还有一个门，进入这个门还会遇到跟前面一样的地板，但如果掉下去会掉到一个有许多老鼠的房间，要避开老鼠离开这个房间并不容易，战斗是不可避免的，通过后里面的宝箱里有很多有用的道具。

拿到钥匙后小虎会同忆如进入地下室，这里又是一个小型迷宫，在迷宫内乱窜的老鼠可以绕过去，但守住路口的4只大老鼠却不能不打。打败4只大老鼠后可下到下一层去斗鼠王，胜利后忆如会上去与鼠王交涉（忆如天生具有和动物交流的能力），老鼠都回到野外，而忆如得到火浣鼠皮，鼠王锦八爷也会加入队伍，成为御灵（召唤兽）。

出粮仓与老板对话可以得到玉镯，回到客栈与林天南对话，然后回房休息。第二天，小虎睡到午时被忆如叫醒，并得知李逍遥还是没有出现。

小虎和忆如走城西门去玄武湖的比武场，在西门口正碰上沈家的公子调戏一位女子，这种人就是欠扁，于是先被忆如骂了一顿又被小虎用拳头修理了一下。

出城门就来到了玄武湖，上到湖面上搭的大台子就看到比武会场，由于李逍遥还没到，沈家提议由千叶禅师独自担任公证人，各方均无异议。

沈青锋又提议让两家的年轻一辈出战以决胜负，林天南自然也不能拒绝，而沈家派出沈青锋的女儿七七出战，这让小虎大为吃惊，他情不自禁地叫出七七的名字，七七（现在的大名叫沈欺霜，不过本攻略还会称其为七七）似乎也听到小虎在叫她，但沈青锋却叫七七比武前不要分神，而古怪精灵的忆如立即发现小虎原来认识七七。

这边林天南派出大弟子唐志达出战，双方奋战数个回合，七七用了一招类似御剑剑法的招式将唐志达打败，林天南生气地离开了。

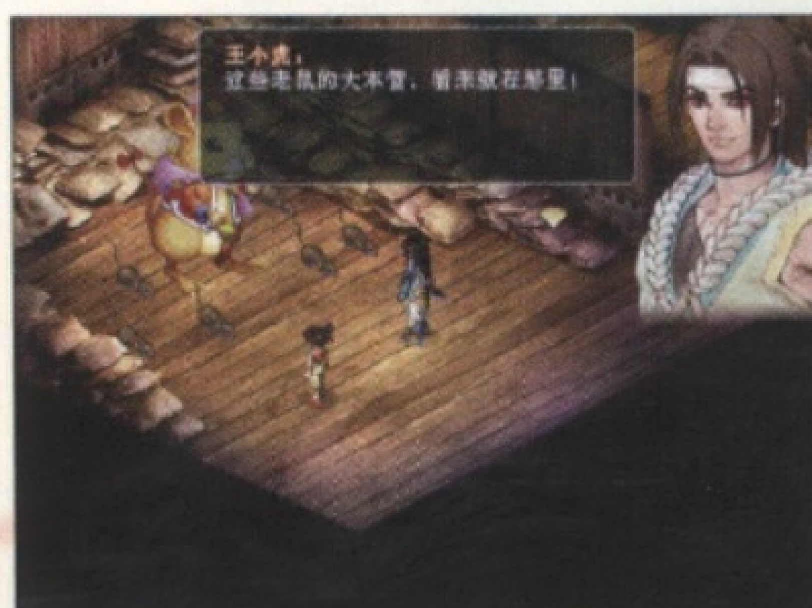
小虎上前和七七打招呼，却被沈家公子认出，沈公子要父亲帮忙对付小虎，但沈青锋喝退了他。七七告诉小虎，是父亲沈青锋上峨嵋山去求师父让她代沈家堡出战的，并说自己待比武大会结束就要立即赶回峨嵋山，而忆如也看到了七七腰上别着小虎的半块玉配，自然又要人小鬼大地说上小虎半天。

同七七分开之后，小虎带着忆如回到客栈，林天南因为比武失败心情不好已经离开，留下家人林忠，同时给了小虎500两银子并要求两人先回仙灵岛。忆如担心父亲，要小虎带她去蜀山，被小虎断然拒绝，忆如生气地跑了出去。

一个时辰后，客栈老板跑来告诉小虎忆如不见了，而在半个时辰前忆如曾经问过老板有关蜀山的问题，可是老板不知道蜀山在哪里，于是忆如又问有关黑白毛色熊的问题，老板说江宁城的西面有一座月凉山，那上面有黑白毛色的熊。小虎一听就明白了，忆如曾说阿奴告诉过她蜀山附近有一种黑白毛色的熊，忆如一定认为找到这种熊就可以找到蜀山了，小虎马上出城追到了月凉山上，天马上就要黑了，必须尽快找到忆如才行。



漏洞地板真可恶。



碰到了鼠王。



沈七七代表沈家堡出战。

支线任务4： 战胜鼠王后拿到火浣鼠皮，到江宁城的裁缝处（城内左上的一间小屋子），可以用火浣鼠皮做一件火浣雪衣，但要第二天才能去取。

第五章 月凉山紫竹林 人道山长山又断

整个月凉山就是个大迷宫，但并不复杂，走过几个场景后会发现忆如身上带的铃铛，证明她曾经来过这里。再往前走会来到一个X形的岔路口，从左上出口走出，再向前会来到另一个X形岔路口，从右上的路口走出去就可以看到忆如。小虎刚要叫住她，却发现她身边站着的少女极像苏媚，小虎追踪她们进入了紫露竹林。

紫露竹林又是一个迷宫，同1代中的万年神木比较相似，但难度很低，一直向右走就可以走出竹林，会看到很多黑白相间的熊（就是大熊猫啦），走上去和苏媚说话才知道她在树林中遇到迷路的忆如，苏媚答应与忆如一起去蜀山找



这月凉山风光还不错。


扬枭出现了。

忆如的父亲，而条件就是帮苏媚找到藏身在这里的扬枭精。这时忆如找出了熊猫长老，熊猫长老告诉小虎他们扬枭精就在巨竹之内，而且前几天有一群人来到这里把巨竹破坏了。这时扬枭精出现了，战斗了几个回合后扬枭突然说忆如是具有女娲娘娘血统的传人，而且忆如通过和它对话知道它并不是怪物，而是女娲娘娘留在这里守护紫露竹心的守护兽，就在前几天一群人已经将它打死，现在是它的灵魂，扬枭决定跟随忆如一起走而成为召唤兽。苏媚本来要离去，而小虎想带忆如回仙灵岛，但都抵挡不住忆如软磨硬泡，终于答应和她一同去蜀山，于是三人一起上路，来到了风景秀丽的碧湖村。

第六章 五两羊头风欲平 张帆举棹觉船轻

碧湖村的村民都在谈论顾家宅子闹鬼的事情，走到村子上面的废墟可以见到老朋友喻南松还有他的师兄万悲大师。喻南松告诉小虎他师父千叶禅师广发名帖，号召武林正派在荆州举行一个“除魔同盟大会”，说小虎他们可能在荆州见到李逍遥，然后喻南松请小虎三人到村中客栈休息。


喻南松和师兄来碧湖村降妖。

半夜三更，苏媚一个人在院子里想心事，忆如出现劝解她。喻南松找到小虎，说他和师兄是来这个村子里降妖的，并邀请小虎同去，忆如和苏媚也加入了队伍。

来到井边，出现了一个幽魂，这幽魂居然称呼万悲大师为父亲并将其摄入井内，小虎一行人也跟着进入井内。

井内自然别有一番天地，那幽魂拦住了小虎一行人，说自己叫蕴儿，万悲大师是她父亲，他本来是江都王刘建，因为犯了一些过错，死后魂魄被封在湖底。自己和娘亲很同情他，所以就投水殉身，魂魄都留下来陪他。而几年前刘建被一个道行深厚的老和尚抓走，蕴儿的娘亲由此得了失心疯，所以常在湖上激起风暴。

喻南松自然不信蕴儿，竟激动地一个人追了下去，小虎几人也跟了过去。走过井内迷宫，找到万悲大师三人，万悲大师证实了蕴儿刚才说的话，并表示不会再找千叶大师算帐，只想带着妻女远远离开。



水井下别有洞天。

小虎苦苦相劝未果最后只好动手，战胜刘建夫妇后，蕴儿向小虎求情求他们放过父母。小虎同意了，但要求刘建承诺将后面囚禁喻南松的密室门打开，并答应今后永不再伤人，刘建都同意了。

刘建打开了密室的门，小虎进去见到喻南松并向他解释了发生的事情。这时蕴儿跑来责问小虎为什么要欺骗他们，不明就里的小虎跟随蕴儿来到大殿，原来是仙霞派的厉凌云等三人拦住了刘建夫妇，蕴儿娘为了救刘建已经形神俱灭了。

小虎求厉凌云等放过刘建，厉凌云不肯答应，苏媚挺身而出指责厉凌云滥杀无辜。刘建自知罪孽深重，丧妻之后不愿独活，他拜托小虎等人照顾自己的女儿后即自我了断。蕴儿自此加入队伍成为御灵之一。

众人回到码头，喻南松提到去荆州城参加除魔大会，于是众人都坐上开往荆州的船。小虎刚要过去询问七七的近况，魔族的掌旗使孔麟突然出现把船打翻，小虎和七七等被浪冲到了一个奇怪的小岛。


听蕴儿讲万悲大师身世。

支线任务5：在碧湖村的客栈里，一位白少爷说他丢了水晶，说是一个彪形大汉偷走的，小虎答应帮他寻找。在村子里找到阿壮，小虎以为他偷了水晶而上前责问，阿壮却不承认自己偷了东西。再去找白少爷，他却说水晶已经找到，这时可选择去和阿壮道歉。

支线任务6：在碧湖村码头，一个叫明慧的小女孩因疏忽将野鸡和兔子装在一个笼子里而无法确知数目，但她数清了一共有多少个头多少只脚，要小虎帮她算一下到底是几个兔子几只野鸡。这是中国传统的鸡兔问题，大家自己去算吧。

支线任务7：在碧湖村内水池边碰到一个小男孩，他说磨斧子时把斧子掉到水里了，小虎答应帮他寻找。这时水公公出现了，问小虎掉的是金斧还是银斧，小虎问那小孩得知掉的是破旧的斧子，回去找水公公老实回答，水公公会把金斧和银斧都送给小孩。这时小孩会告诉你他在这里听到了从荆州传来的笛声很好听，还说有

个叫白允的大哥哥听了笛声留下一封信，拜托小虎将信带给荆州的大姐姐。这个任务是和任务3关联的，到荆州找到幻歌可一并完成，这时幻歌会将水之笛送给你。

第七章 好把音书凭过雁 东莱不似蓬莱远



找到了蓬莱。

小虎被冲上岸，发现身边只有七七在，二人到岛上找寻失踪的同伴。走到岛中间部位会发现一个水池，里面有一只会说话的乌龟，原来他就是蓬莱，在水底睡觉被吵醒，才浮上水面看一看，这岛也根本不是岛而是他的背。他希望小虎能够帮他把尾巴上的刺拔掉，小虎欣然接受。继续往前走，会发现有一把剑，而当小虎拔剑的时候，七七却晕了过去，原来她隐瞒了自己的伤情，小虎把自己的真气传给她，然后背她回到蓬莱那里。

这个时候众人已经到齐，只是缺了苏媚。而忆如还在寻找苏媚，她虔诚地祈祷希望苏媚能够平安无事。

蓬莱听说众人要去荆州，答应载大家前往。

第八章 天涯赤子心迷乱 欲说还休女侠心



千叶禅师成为武林盟主。

来到荆州北面的路口就进入到朝天坛，武林的正义志士都到齐了，不过这里惟独没有李逍遥的身影，大家推举千叶法师为武林盟主。千叶决定在大会上公开毁坏魔界三大宝物之一的九转回魂珠，但千叶的徒弟跑来说九转回魂珠被一个年轻女子抢走了，众人都追了出去。

忆如借助御灵的力量得知那小偷其实走了另外一条路线，于是小虎和忆如来到邪雾森林，穿过几片森林，忆如突然说好像看到了苏媚，小虎将信将疑。

与此同时，在邪雾森林的深处，苏媚将九转回魂珠和五劫辟魔锥交给自己的叔叔虞蛇，但是虞蛇却出卖了她，孔麟出现拿走了两件东西并要求虞蛇杀死苏媚。

这时小虎出现了，看到受伤的苏媚躺在那里，而虞蛇过来攻击小虎，打败虞蛇后小虎要为民除害，苏媚却央求小虎不要杀他，虞蛇趁机逃跑了。



虞蛇出卖了苏媚。

苏媚终于向小虎和忆如和盘托出了自己的身世，原来她的爹爹是一只蛇妖，而娘亲是一只狐精。在她还小的时候，有一天，一对不知姓名的男女突然不明就里闯入家中杀死了她的爹娘……她今日之所以要偷魔珠只是为了复仇。天真的忆如劝苏媚不要伤心，还说要请自己的父亲李逍遥帮苏媚报仇。

小虎和忆如搀着苏媚刚要离开，众多武林人士就追了上来，他们坚持要抓走苏媚，而小虎则誓死保护。这里的战斗只有小虎一个人，苏媚和忆如都不会参加，前后共有三拨敌人，前两拨的实力较弱获胜不难，而最后出场的程清远实力很强，但只需要支撑10回合就可以了。

小虎很快就支持不住了，这时千叶禅师赶来告诉大家真相，小虎等三人才得以脱身。

支线任务8：在荆州城里可以遇到一个小孩在和一对小狗玩耍，如果上前搭话，他会问你要不要看小狗表演，好奇心强的忆如当然说要看，但看过后小孩要你付钱，会被勒索50文钱。当然，如果你有钱可以反复被其勒索。

支线任务9：荆州城中部有一只小狗（怎么这么多狗？），和它玩耍后会发现丢失100文钱，追那只小狗会遇到一位老人，老人说小狗是他捡到的，有偷东西的坏毛病，老人向小虎道歉并执意要给小虎醍醐香作报偿。另：荆州城里有个解梦人，50文钱解一次。



小虎拼死保护苏媚。





第九章 泪湿罗衣脂粉满 萧萧微雨闻孤馆

数日后，3个人一起来到了蜀道山路，却有一个驿丞警告大家不要靠近吊桥，因为那里被一个蜈蚣精占据，但如果绕路要多走3个月的时间，大家决定先去看看。穿过蜀道山路迷宫，再往前走就是被可怕的蜈蚣精盘踞的吊桥。

一只大蜈蚣精趴在吊桥的另一端睡着了，忆如本来想上前和蜈蚣精交涉，无奈怎么也叫不醒它，只好敲了它的头，被吵醒的蜈蚣精开始攻击小虎三人，这时圣姑出现，制止了这场争斗。

圣姑告诉忆如为了医治月如的伤，数月前才由苗疆搬至此地，现在就居住在崖下的小屋。来到圣姑居住的小屋，忆如告诉圣姑她要到蜀山去找父亲，而圣姑却说李逍遥并不在蜀山。原来李逍遥不论多少事要处理，向来每月月圆之日都会前来看望月如，并将仙剑派提炼的延命灵丹送来，从未失约。因为他很清楚，自己必须准时为月如至陀江谷底摘取延命之药草来，然而这个月都过了月圆，却一直未见他的影子，所以圣姑就上了蜀山，但李逍遥并不在那里，而圣姑正是因为苦等不到药草，无可奈何的情况下才叫蜈王背着月如，千里迢迢由苗疆赶来陀江谷地，直接找寻药草的。圣姑还说即使用了苗族密传之寻人术——“巫卜神法”，也感应不到李逍遥。

小虎和忆如都恳求圣姑想想办法，圣姑最后告诉忆如说她的血脉中拥有一种异于常人的神奇力量，可催动一种叫“回魂仙梦”的法术，这种法术能让人利用梦境穿梭往返于时空之间。可忆如年纪还太小，灵力未能施展自如，必须找到上古神器天蛇杖才能引导忆如顺利施展“回魂仙梦”大法。而天蛇杖藏于这附近一处叫作“玲珑福地”的地方，在玲珑福地中，有一群法力高强的火猴在护守着天蛇杖。

三人忙去玲珑福地找天蛇杖，一出门忆如就急不可耐地跑了过去，小虎连忙要去喝止她。这时苏媚说自己十分羡慕小虎和忆如能够像兄妹一样融洽相处，说着说着就提到了七七和玉佩，苏媚缠着小虎要剩下的那块玉佩，小虎正不知如何是好，忆如的求救声惊动了二人，也算是替他解了围。

在通往玲珑福地的洞口发现了很多火猴的尸体。在洞的最深处，一只只长了鹿角的怪物正要抢夺天蛇杖，战胜这个怪物后就可以得到天蛇杖，同时火猴王也会加入队伍，成为御灵之一。

回到山下小屋将天蛇杖交给圣姑，圣姑却一定要忆如休息一天后才肯教她“回魂仙梦”法术，没奈何忆如只好带着苏媚到内室休息，而小虎就只好打地铺了。

忆如带苏媚见到了月如，苏媚见了月如后却大惊失色，忆如以为她身体不适，就叫她早点去休息。

夜半，苏媚来到月如房间，原来月如正是她的仇人之一，苏媚本想杀死月如为父母报仇，但回想起和忆如在一起的快乐时光，始终下不了手，只得伤心离去。

第二天早上起来不见了苏媚，忆如很是惊慌，生怕她会遭遇不测，小虎说苏媚一定是有要事在身，不会出事的，忆如才放心下来。圣姑教会忆如“回魂仙梦”法术，忆如进入梦境，看到了李逍遥被孔麟摄入画卷的全过程。为了救出父亲，忆如想去鬼者找天鬼皇想办法，圣姑告诉小虎他们，通过北边的彩璃集就可以到达丰都城了。

第十章 彩璃集里丢琉璃 五人成行一人归

从圣姑的小屋出来向右向上就可到达彩璃集，在彩璃集矿坑入口意外碰到七七，原来她们师姐妹回峨嵋山路过此地，听说孔麟带大批妖怪闯进山谷中，就过来查看。忆如和小虎都认为，如果在这里能找到孔麟就不需要再去找天鬼皇了。

七七带领小虎二人进入矿坑，在矿坑的最里边找到七七的师姐们，她们追孔麟到了矿坑最底层，师姐妹5个摆下先天子午剑阵与孔麟激斗，将站在边上的忆

如震落矿坑，七七舍身护住忆如，不料先天子午剑阵出现破绽，七七的4个师姐妹全被孔麟杀死，七七的冰青剑也被震碎。

小虎连忙抵挡住孔麟，孔麟却说七宝琉璃花取得，大事已成，哪有这闲功夫跟你们这些小鬼头耗，遂召唤出一个怪兽去攻击小虎，自己却跑掉了。

七七因为师姐妹的死而十分伤心，忆如也十分自责，小虎安慰了半天。七七决定同小虎他们一起去找天鬼皇，然后找到孔麟，为师姊妹们报仇。

支线任务10：在触发通过彩璃集去丰都城找天鬼皇之前，如果到彩璃集，可以见到那里有很多人，并触发一些支线任务。同这里的很多人对过话后，会在彩璃集中间遇到两个大人围住一个小孩，小虎看不过自然要管。那两个人说那小孩实际上是灵蛇化成，工头的病只能用灵蛇做药引。忆如坚持说就算是灵蛇也不能随便伤害，小虎只好找大夫想想有没有别的解决办法，大夫也没有什么好办法。这时可以选择是不是撒谎救灵蛇，如果选不救会被忆如骂，到头来还是要救。小虎不得已拦住那两个人放走灵蛇，那两个人马上追了出去，小虎不放心也追了过去，发现灵蛇已安全逃脱。灵蛇会送小虎附蛇蛊，而小虎只希望将来灵蛇不会记仇而危害人类。


“仙霞五奇”苦斗魔头。

第十一章 人生飘泊无依 有如浮萍菱花

这丰都虽号称是鬼城，但却看不出同一般的城镇有什么区别。小虎向城里的人打听如何进入鬼城，谁知众人闻鬼色变，根本问不出所以然来。

进入城中的店铺遇到诸葛明月夫人后回到城中，会看见路旁有个小姑娘，和她对话后这小姑娘说只要小虎拿到花非花、无心花还有飘零花就可以告诉他进入鬼城的办法。


鬼城与普通城镇并无两样。

花非花是指一进城旁边药店里的石莲，只需要和药店掌柜对话即可得到；而飘零花是水边池塘的菱花，在水边会有一位吟诗的少年，得到他的提醒后，向旁边采菱子的大婶要一朵就可以了；而无心花是在茶馆找到的黄蝉。

将这3件东西给那个小姑娘，小姑娘会给小虎一盏“绿色的阴间灯”，城西北的巷子就是黄泉巷，将绿色的阴间灯挂在一边就可以打开通往鬼城的通道。

在鬼城里找到刚才的那个小姑娘，原来她叫魉妹，是天鬼皇的女儿，旁边站着的傻小子叫天魑皇，是天鬼皇的儿子。虽然忆如与天鬼皇相识，但这兄妹却不认得，所以一行人只得依鬼城的规矩，打赢天鬼皇的家人才能进门。无奈之下，三人只好和魉妹及天魑皇打一场，打胜后就可以进入。

见到天鬼皇后，他答应去龙门邪域找孔麟，并要求手下的鬼书生秦儒跟随。

来到龙门邪域后，孔麟假意将卷轴交给天鬼皇，不料秦儒却在身后偷袭天鬼皇，原来他是孔麟派到天鬼皇身边卧底的，重伤之下的天鬼皇要小虎等人拿着卷轴先行离开，自己独力抵挡孔麟。


向魉妹问路是找对人了。

小虎等几人好不容易走出龙门石窟迷宫，却被鬼书生秦儒拦住去路。杀死秦儒后，忆如十分担心天鬼皇的安危，好在魉妹以及天魑皇及时赶到救出天鬼皇。天鬼皇虽强做笑容但看来受伤很重，只好先回去养病，小虎等人决定拿着卷轴去开封找千叶禅师想办法。往前走一段路正好碰到奉家师之命，怕小虎等人会有不测而赶来接应的喻南松，于是几人一同前往开封。

支线任务11：在丰都城东的冯探花是天煞孤星命，注定要克死家人，但他知识渊博，可以解答有关花非花、无心花还有飘零花的问题。在城里灯笼铺会遇到冯探花的夫人诸葛明月。从得到花非花——石莲的屋子出来会碰到一个小孩，他居然是冯探花未出世的儿子！这时诸葛明月出现，然后一同来到冯探花家，诸葛明月要摆七星灯阵帮自己的孩子逃脱厄运，最后冯探花牺牲自己的生命保全了自己的孩子。

支线任务12：在丰都城上方有个布告栏，那里举行擂台赛，可以选择大力士或病老头对战，胜利后会得到一件物品。

支线任务13：在鬼城可以碰到司徒公子，他正在思念无双姑娘，见到无双姑娘，她却在为司徒公子的失约而生气。小虎告诉无双司徒公子的思念之意，无双说她有个首饰被北边山上的女妖偷走了，如果司徒公子能帮她找回来就可以原谅他。小虎又将话带给司徒公子，司徒公子十分高兴地去找首饰了，在城北可以遇到正在


这就是黄泉巷。


要说这冯探花还真命苦。

和女妖对峙的司徒公子，帮他打赢女妖后就可以促成司徒公子和无双姑娘和好。

支线任务14： 鬼城里和丰都城一样有个比武的地方，到城北的布告栏看布告即可触发剧情。

支线任务15： 在鬼城里，可以和翠儿姑娘对诗，帮助工匠到彩云姑娘那里拿珍珠，和张昊玩猜谜游戏，还可以向孟婆买孟婆汤。

第十二章 假去真来真胜假 无原有时有非无

进入开封城后，喻南松会要小虎他们先在城里逛逛，然后再去找他，在开封城里可以收到御灵雷兽，具体方法请参看支线任务情节。

到城北和喻南松对话后就可以进寺见千叶禅师了，千叶禅师说他们不应该到龙门邪域去冒险，小虎他们把李逍遥被孔麟暗算这件事的前因后果详细地告诉了千叶禅师，大家都求千叶禅师想办法解救被困在画卷中的李逍遥。


千叶禅师认出了囚禁李逍遥的画轴。

千叶禅师看了画轴后说这是幻魅画轴，这幻魅画轴是魔族可怕的法宝之一，寄宿着幻画魅妖，此妖不但魔力强大，更擅操弄人心意念、打开人回忆之门，凡进入之人，往往会因此深陷于其中而无法自拔。

在忆如的恳求下，千叶禅师答应解救李逍遥，他让喻南松取来了传音法螺，然后用法力将小虎三人送入画轴中，等三人见到李逍遥就可吹法螺，然后千叶禅师再用法力将他们带回。

小虎再次睁开眼睛，发现自己正在杭州的师父家中。小虎心想一定要先找到七七和忆如，以免节外生枝。刚一出门就见到喻南松，更奇怪的是，他居然叫自己为师兄，原来他已经拜到盛尊武的门下，他说师父在找小虎。小虎依言进到屋里见到师父，师父告诉小虎他的爹娘要来杭州看他，小虎告辞出来，越想越不对，难道这画轴中的世界竟能如此真实？

出来在杭州城走走，连原来小虎经常叫错名字的小孩子也按小虎的叫法改了名字，真是奇怪！来到黄大妈家，她告诉小虎说七七从峨嵋山上捎信来说要回来探亲，来到城门口见到了七七，小虎把平时说不出口的关心话都说了出来。

出了城之后，小虎想和自己有关的人只还剩苏媚没有出现，她应该出现在第一次和自己见面的地点吧，于是小虎再度进城回到师父家门口，苏媚果真出现了。小虎猛醒过来，他明白了他所见的一切都是幻画魅妖幻化的，那妖怪见奸计败露就现出真身攻击小虎，小虎战胜她后被传送到另一个场景，小虎知道，这应该是七七或忆如的梦境吧。


小虎用虎煞让七七认出自己。

通过眼前的迷宫就来到了仙霞派，离老远就听到了一群女子的嬉笑声，原来是仙霞派的师姐妹们在和七七打趣，说七七和小虎正是天造地设的一对，还说今日是师太的寿辰，七七的父母亲也会赶来这里给师太祝寿呢！

小虎看见七七高兴的样子，心里也很高兴，突然间想到这只是七七的梦境而已，忙上前和七七打招呼。七七的师姐妹们却说小虎是妖精，小虎只得使出了标志性的虎煞绝技，这才使七七明白过来，她的师姐妹已经死了，眼前的这些人都是妖精幻化的。打败这些妖精后，小虎和七七都很为忆如担心，怕她小小年纪无法抵御幻境的诱惑。



场景转到水月宫，忆如正在和李逍遥对话，小虎怕忆如上当，说那李逍遥是妖怪假冒的，忙和七七一起进攻李逍遥。交手之后才知道这个李逍遥确实是真的，小虎遂将事情的经过和李逍遥说了一下，李逍遥才恍然大悟。


英姿飒爽李逍遥。

小虎吹动法螺回到现实世界，大家发现忆如回来得比其他人都晚，不过也没有引起注意。千叶禅师说当年仙剑派集合数十位门下弟子，欲施展三十六天罡剑阵在五华山峰歼灭魔尊。可惜其中一名弟子为情所困，被困锁妖塔内，所以剩下35名弟子无法将剑阵施展完全，魔尊尚存一息，便将自身强大的魔力灌注在三样物品中，随后四散于神州大地各处，等待剑阵力量日弱，伺机反扑。

锁妖塔毁孔麟逃脱，便到处寻找三件魔器，为的就是要使魔尊复原，恢复强大的魔力突破剑阵。千叶禅师还推测孔麟软禁李逍遥就是要骗他解开剑阵，李逍遥说歼灭魔尊本就是我派未完成之大事，事不宜迟，马上赶去五华山。

支线任务16：在开封城的妓院中有个花瓶可以转动，地上会出现一个入口，进入后会遇到一只雷兽。战胜雷兽后忆如会和雷兽交涉，最后收服雷兽成为召唤兽之一。

支线任务17：在开封城的妓院中，会碰到一个妓女如花的鬼魂，和之对话后她会告诉你她放心不下她的弟弟。在开封城中找到她的弟弟，但她弟弟却不认当妓女的姐姐，回去向如花交差，如花很感激小虎，说等他弟弟长大就什么都明白了，还说她有一面镜子藏在集市的某处。在城中肉贩子处向下的地方可以找到瘟神镜。

支线任务18：在开封的一家民居中可以见到担心哥哥的筱月姑娘，她的哥哥叫司赭，如果小虎在彩璃集和司赭对话拿到他的家书，正可以交给她。

支线任务19：在开封城右边有个老头，和之对话他会说花了很多钱却买到一块腐肉，小虎可出钱将这腐肉买下来，然后去找肉贩子对质，找到肉贩子问清楚情况后会在城里发现一个说“偷到好东西……”的小孩子，小孩子有偷东西的毛病可不好，当然要花时间教育一下他。

支线任务20：天使绘卷是个贯穿游戏始终的任务，在每个场景找特定的人物对话都会说出有关天使绘卷的问题，一共可以遇到8次，最后在荆州和水芸对话，她才会说出前一阵子有只奇怪的野兽，叼着一个画卷到城郊树林，这时开封城边一树林可以进入，可得到天使绘卷。

第十三章 群雄共伐群魔 江湖风波再起

众人来到五华山，正碰到孔麟一队人，令人吃惊的是孔麟身边居然还有个忆如。原来李逍遥身边的忆如是幻画魅妖所化，孔麟以真忆如的性命相要挟，李逍遥自然不能为了女儿而放弃江湖大义。

孔麟挟持忆如遁入剑阵，剑阵已经启动会伤害所有进入的人，李逍遥不得已要进入剑阵应付。小虎和七七则要阻止孔麟，救出忆如，打败一拨敌人后苏媚会出现加入队伍，战胜幻画魅妖后小虎等三人追入剑阵发现了忆如。七七说李掌门正与天罡剑阵缠斗，要快去阻止孔麟让魔尊复活。

剑阵迷宫的最里边，孔麟正使用3件魔器复活魔尊，虽然小虎他们杀死了孔麟，但魔尊已经复活。在空中的李逍遥驱动天罡剑阵攻击魔尊，终于使之形神俱灭，但是李逍遥也因此元气大伤。

这时苏媚拿走了3件魔器，并且要杀李逍遥，当苏媚提起“八年前的隐龙窟”时，李逍遥就明白了苏媚的身份，但在小虎和忆如的恳求之下，苏媚始终无法下手只得再次离去。

这时千叶禅师出现了，他得知魔尊已被消灭十分高兴，喻南松也感激小虎杀死孔麟为自己的家人报仇。但苏媚拿走3件魔器却让千叶禅师非常担心，因为魔尊虽死但灌注在3件魔器中强大的魔力依旧存在，若是苏媚完全吸收其魔力，将成为新的魔尊，天下苍生恐又将陷入水深火热之中。

千叶禅师还说3件魔器中的“九转回魂珠”可疗伤回魂并能让人起死回生，正是医治林月如的良方，为此，小虎一行人只得去找苏媚要回魔器。

在五华山脚下，小虎一行追上了苏媚，小虎希望苏媚归还3件魔器，同时澄清彼此间的误会。苏媚告诉小虎，李逍遥和林月如是自己的杀亲仇人绝对不会错，她在陀江谷圣姑的小屋里就发现了这事，可惜她当时心软，没有当场杀死月如。苏媚还说小虎他们靠天鬼皇到了龙门邪域、取走画轴、天鬼皇被偷袭、逃出邪域这些事她都知道，天鬼皇也正是在苏媚的帮助下才顺利脱险的。

尽管积怨重重，小虎还是希望苏媚不要去杀李逍遥，并说如果苏媚杀李逍遥就和苏媚恩断义绝，永远都不会想再见她。苏媚听到这话伤心欲绝，扔下3件魔器独自离去。

小虎回去见李逍遥等人，将3件魔器交给千叶禅师，千叶禅师感谢李逍遥仗



终于救出了李逍遥。



收服雷兽。



孔麟以忆如性命相威胁。



战胜了魔头孔麟。



苏媚要杀李逍遥为父母报仇。

义出手为江湖除害，并说要将3件魔器带回摩诃禅寺封印，以免流落武林，又要造成生灵涂炭。

忆如向千叶禅师讨要九转回魂珠医治月如娘亲的病，千叶禅师也答应了，然后告辞离开回转摩诃禅寺。

李逍遥问及小虎有关苏媚的情况，小虎将同苏媚的事情一一说明。李逍遥对于当年没问缘由就杀害苏媚的父母也十分自责，忆如却说苏姐姐不可能是爹爹的对手，求李逍遥不要伤害苏媚，李逍遥也希望自己可以对苏媚做些补偿。

七七向小虎一行人告辞回仙霞派见师父，李逍遥说改日会上峨嵋山拜会清柔真人。小虎一行人则要赶回陀江谷底，用九转回魂珠医治林月如。

数日之后，众人来到圣姑家，李逍遥将装有九转回魂珠的包袱交给圣姑请她医治月如，圣姑却说李逍遥的内伤也很重需要一同救治。



圣姑发现九转回魂珠有毒。

圣姑接过装有九转回魂珠的包袱，却发现九转回魂珠上涂有无色无味的剧毒。李逍遥要小虎在没有证据之前不要随便怀疑任何人，并要小虎去通知千叶禅师以防不测。

这时喻南松赶到，原来千叶禅师也发现他手里的两件魔器是假的，并且不慎中毒正在闭关治疗。千叶师徒都认为只有苏媚有动机也有机会在3件魔器上下毒，对此小虎将信将疑。

半个月后，李逍遥的伤势略有好转，圣姑说最近又有妖怪到处作乱为恶，搞得民不聊生，而千叶禅师却一直闭关，大概是在疗伤。李逍遥就拜托小虎上峨嵋山找仙霞派的清柔真人，请她出面来主持大局，顺便请教仙霞派剑法的渊源。忆如也要陪同前往，李逍遥同意了。

第十四章 刀剑辉映情难禁 林间飘飘桃花雨

刚到仙霞派大门口，七七从天而降掉到小虎怀里。七七说仙霞派遭袭，师太被妖怪围攻，她是被师太的掌风送下山的。三人决定上山救助清柔真人。

打败围攻师太的敌人后，众人上前见礼。清柔真人对忆如说她前世与今生都与李逍遥甚为有缘而且李逍遥对她有恩，若李逍遥有什么困难，她定会鼎力相助。忆如又问起仙霞派剑法与仙剑派剑法的渊源，清柔真人说只要告诉李逍遥她的俗家姓名是姜婉儿，李逍遥就什么都明白了。



超级准确的定点降落。

小虎说如今魔尊、孔麟皆死，怎还有人能驱使妖魔围攻仙霞派呢？清柔师太说近日她夜观天象，见一妖星大盛，此时紫气东来，想那妖孽在西，将有撼天动地的妖魔开封现世。接着师太又命令七七即刻到后山冰火洞内，冰火莲池内有冰泉可重铸已经破碎了的冰青神剑，小虎也陪同一起前往，而忆如则被留下来，师太要教她学习如何运用自身强大的灵力。小虎和七七临行前，师太要他们小心，冰火池中生有并蒂的“冰火之华”，一寒一炎，不能误食。

小虎和七七被师太传送到冰火莲池，这冰火莲池也是一个迷宫，由很多巨大的冰块组成，中间有许多断路，只要打败附近看守的怪物，道路就可以连通。二人一路向里终于发现了那“冰火之华”，突然冰层融化，小虎和七七掉到了冰水中……

半晌，七七醒过来，发现炎华放在自己身旁，散出暖意，自己的衣裳都没有湿。而小虎则没有那么幸运，由于落水后误食了冰华，已经冻晕了。七七把炎华放在小虎怀中，可小虎冰冷的情况不见任何好转，而冰华、炎华又不能给同一个人服用，实在没办法，七七只有自己吃掉炎华，然后抱起了小虎……



清柔师太让七七重铸冰青剑。

良久，小虎才醒转过来，知道是七七不顾一切救了自己，心里十分感动。二人都觉得吃掉冰华和炎华后功力大增。来到冰泉前，七七将冰青剑的碎片放到冰泉中，冰青剑得以重铸。同时二人还在四周的冰壁上学到了许多蜀山仙剑派的剑法和魔族的刀招绝学，此后王小虎就可以装备魔刀“天吒”了。

小虎和七七二人回去见清柔师太，忆如在师太的帮助下潜质得到充分发挥，灵力已经在当初赵灵儿之上。师太也看出小虎和七七吃了冰火之华，只说这都是天意。

师太担心开封城内有变故，要小虎等三人快快启程前往。起程前如同师太对话可得知仙霞派与仙剑派的渊源。

大结局 人妖殊途难成双 愿汝永结秦晋好



千叶终于露出丑恶真面目。

三人来到开封城郊，发现一堆人正在生火做饭，却原来是妖怪们在摆食人宴，这还了得！如今的小虎、七七和忆如早已功力大增，正好拿这些小妖来试试身手。除妖后三人继续前行，却发现越靠近开封妖怪就越多，魔力也越强大，小虎担心千叶禅师和喻南松可能已经出事。再同这些妖怪纠缠不是办法，还是速速与喻南松师徒会面较为稳妥。于是小虎要忆如使用隐蛊，众人隐身进入开封摩诃禅寺内。忆如突然看见就在不远处，苏媚身处一片佛光之中，而且千叶禅师和喻南松也在寺院千佛处那里。小虎担心苏媚会对千叶师徒不利，正要上前阻止，七七却看出事情有些不对，要小虎等等再说。

“千叶老鬼，分明是你将那三件魔器掉包，自己下毒想杀害李逍遥，竟嫁祸于我？居然还要自诩名门正派，简直禽兽不如！”只见平日里精神焕发的苏媚一反娇柔之色，直气得身子微微颤抖，加上似乎有伤在身，显得脸色愈加苍白。没想到千叶师徒居然以“人魔两界和平共处”为借口，企图劝说苏媚归顺自己，原来在九转回魂珠上下毒的正是这千叶老贼秃。千叶师徒看到这似从地下冒出的三人，心中大惊：以自己今时之武功怎没发觉这些人埋伏在周围？



这个放染料的谜题并不难。

喻南松跨前一步，看来他已受其师毒害不轻，不但替千叶宣传歪理邪说，让千叶做什么人魔两界的共主，还说要替苏媚向小虎解释。小虎再也忍无可忍，直面斥责千叶。只可叹这喻南松完全被千叶迷惑，竟然还替他辩护。千叶此时凶相毕露，命令喻南松杀死小虎等人，无可奈何，小虎等人只有一战。只几个回合，喻南松便成小虎等人手下败将，那千叶见喻南松已再无可用之处，又怕他说出自己更多秘密，竟在身后偷袭，把喻南松打成重伤。小虎等人急忙上前相助，说时迟那时快，一阵晕眩之后，众人发现自己身陷千叶早就准备好的“禁咒空间”之中。喻南松终于看清了千叶的真面目，虽然一直充当着千叶的棋子，但临死之前总算见到小虎为他报了杀父母之仇，又有好友在身边，也算可以瞑目了。

“你们想要走出这个结界，除非有人愿意牺牲……”

众人看到喻南松终于合上双眼，不禁泪流满面。痛定思痛，小虎这才想起身边一直默默无声的苏媚。



中间这个柱子是破除结界的关键。

面对小虎诚恳关切的目光，两人终于冰释前嫌。此时苏媚已经暗下决心，如果能够牺牲自己一人而使众人获救，她自当勇往直前。一阵迷烟过后，苏媚的声音飘在半空：“小虎，对不起，这真的是我最后一次骗你了……”

其实千叶这个结界要破也不难，从囚禁小虎等人之处上楼可到达一个X形路口，中间的柱子上刻有青龙、白虎、朱雀、玄武四阵的阵图，记住阵图中珠子的摆放位置，然后在X形路口的4个岔路上分别可以得到青龙、白虎、朱雀、玄武珠各6个，将这6个珠子按阵图位置摆放好，然后回到中间的柱子旁踩一块颜色不同的砖就可以破除千叶的结界。这期间还会遇到一个放颜料的谜题，先放红再放绿再放红就可以了。

千叶的结界已破除，小虎等人所中迷药药效也已散尽。想着苏媚那句“今生无缘，但求来世！”小虎等人知道苏媚一心求死，心中不禁焦急起来，连忙回到摩诃禅寺。三人进入禅寺迷宫，中途会碰到“老相识”——杭州城外欺负小七七的啸狼，原来那千叶当年以渡化为名，将啸狼救走，其实是为了让啸狼为他把守内殿。小虎等人齐心协力，将这多年前就该踏上黄泉路的啸狼就地正法，化作一缕轻烟而去。来到迷宫最深处，终于找到千叶，不过他此时已将魔器的魔力尽归自身，只一个回合就将小虎等人打败。正当他要对小虎下毒手时，女娲娘娘显灵，不但破掉了千叶的金身，使其现出魔像，还治愈了小虎、忆如、七七的伤势，令其功力大增，真正的决战开始了……



最终决战。

战败千叶已有月余，仙灵岛上李逍遥一家三口团聚，林天南看到月如惊讶得说不出话来。仙霞派山门口，七七将玉佩交还小虎，并让他去寻找苏媚。小虎向七七表明了自己的心意，而七七也觉得苏媚没有死，愿意陪同小虎一起寻找苏媚。而在他们的身后远处，一个小狐狸出现了，遥望了小虎和七七一眼，然后就消失了…… P



提到Relic这个名字，很多玩家多半会无动于衷，但如果说起1999年推出的太空即时战略游戏《家园》，相信很多人都会睁大眼睛了。没错，《家园》正是Relic的杰作。来自美国艺电的Alex Garden与他志同道合的朋友Luke Moloney于1997年在加拿大创建了这家游戏公司。Relic一出手就气度不凡，在1998年的E3大会上，正在开发中的《家园》引发无数惊叹，E3大奖评委会授予它“最有希望新作奖”，第2年则直接把“最佳战略游戏”的桂冠拱手相送。Relic并没有陶醉在已经取得的成绩中，1999年底他们迅速开始了另一款游戏《西格玛——雷克斯·查恩斯历险记》的开发，2001年的E3大展上这款游戏荣获“最佳原创游戏”提名，年末原先那个冗长老套的名字被改为《不可思议的生物》。此后Relic公司一直在默默无闻地继续着开发工作，直到2003年新年伊始，我们终于迎来了这款别具风格的即时战略游戏。《不可思议的生物》以当前热门的基因话题为素材，玩家借助高科技可将两种动物的多部分肢体任意拼接组合成一种新生物，然后大量生产这种新生物作为战斗部队克制敌人。由于各部分肢体都具有不同属性，因此不同肢体拼接成的整体也会有千变万化的特性，这正是《不可思议的生物》的最大魅力。

不可思议de生物（上）

Impossible Creature

■贵州 YAGO

1937年，整个世界正笼罩在战争的阴云中，而在南太平洋的一个小岛上，生物学博士埃里克·查里科夫经过30年的研究终于掌握了一种组合生物基因的西格玛技术，这种技术可将两只不同的动物合成一只新动物，而这个新生命将兼具原先两个物种的优点，原先物种的弱点则被去除。查里科夫本指望通过这门技术来为全人类造福，他为此写信给远在美国的儿子雷克斯·查恩斯，希望雷克斯能来岛上骨肉团聚，同时见证这项伟大的科学发明。然而研究的资助者，美国实业大亨厄普顿·朱利叶斯却将西格玛技术当成他个人攀登权力顶峰的工具，为此他网罗了一批恶棍劫持了查里科夫博士。不料查里科夫的助手，美丽的女科学家露茜·威灵却对朱利叶斯的阴谋有所觉察，她虽然未能阻止绑架，但借助隐藏的实验飞车脱身并救下了闯入虎穴的雷克斯·查恩斯。由于朱利叶斯的计划出现了一点误差，他和他的爪牙们并未掌握西格玛技术的关键，身兼记者和冒险家的雷克斯也在露茜的帮助下开始了反击，双方在太平洋荒岛上的基因生物大战由此打响！

总评 81

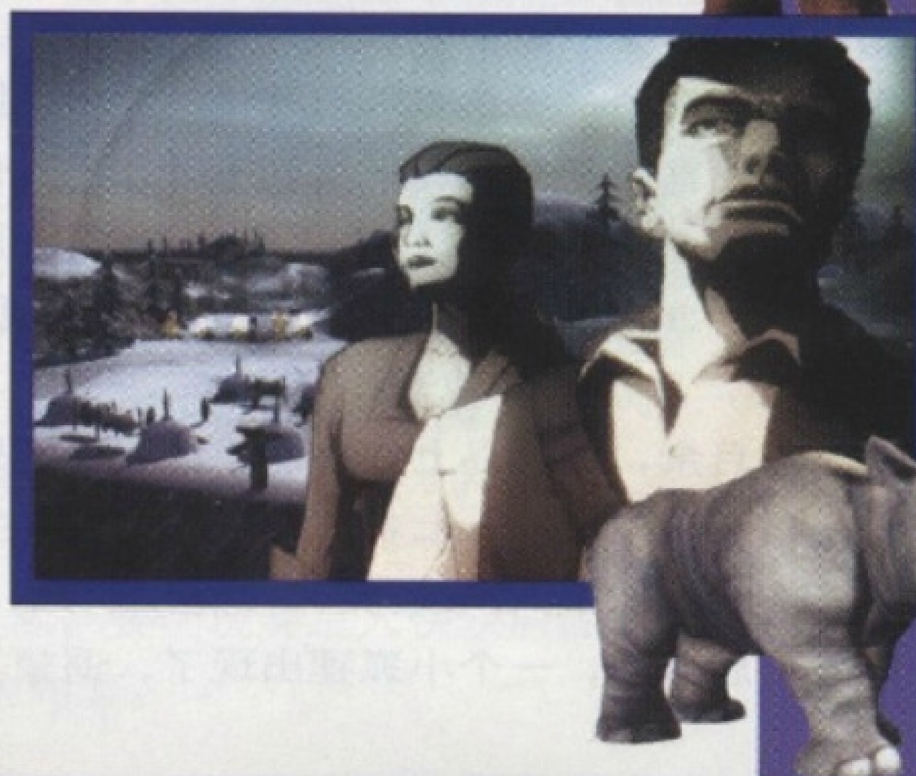
制作	Relic
发行	微软
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000/XP

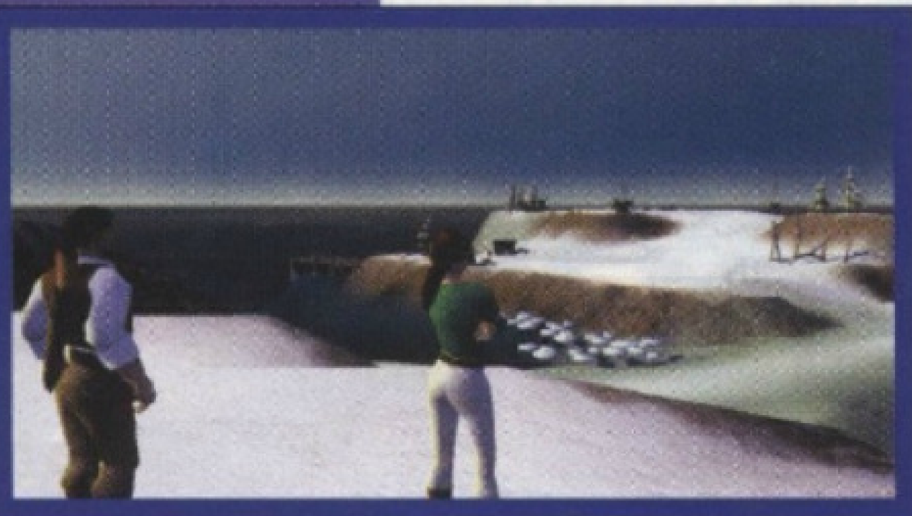
画面：★★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★

配置要求
CPU：PentiumⅢ 500
显卡：16MB 3D加速卡
内存：128MB
硬盘：1.5GB

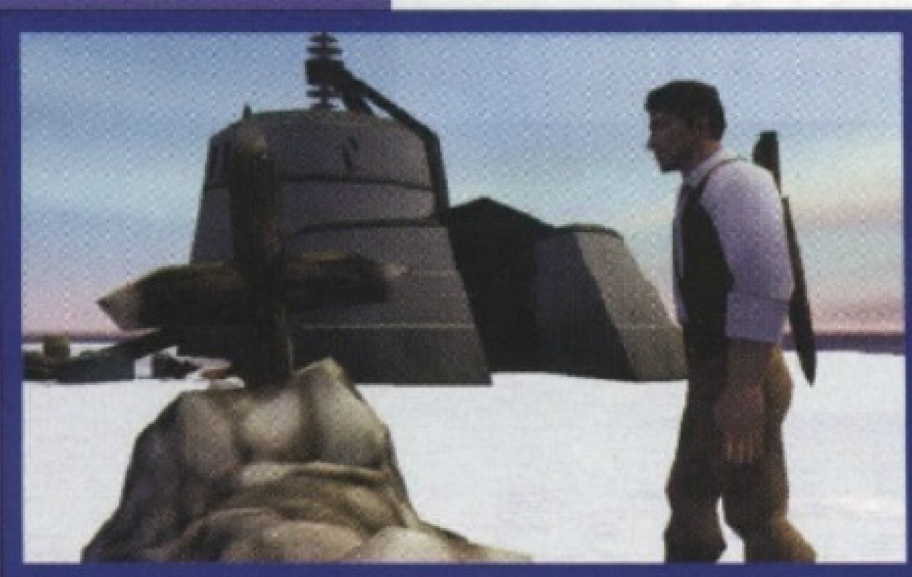
第1关

雷克斯和露茜的实验飞车发生故障迫降在冰雪小岛上，露茜采集煤矿。雷克斯用麻醉枪采集山狮、山狗、豪猪和黄鼠狼等几种动物的基因，然后走到地图上指示的黄色亮点处，从当地人那里得知有两个坏蛋在搜寻露茜。答应帮忙赶走坏蛋后返回营地，此时露茜可修建基因实验室，用较强的山狮和其他动物进行基因重组，但要将实验飞车升到第2级后才能在基因实验室里制造新物种。开始大量生产后，敌人的怪物冲过村民们设置的火堆扑了过来，我方则以优势兵力解决敌人的第一轮进攻。后方露茜继续挖煤并保持部队的生产，清剿完村中敌人后基因大军源源不断向村后的山路冲过去，转弯上山后会遇到一只北极熊怪物率领众多敌人阻拦，搞定它们后终于为当地人夺回被占据的神庙，本关任务完成。




对岸有雷克斯急需的燃料。


集体攻击的力量就是大。


难道查里科夫博士就此长眠?


有敌人偷袭基地!

第2关

实验飞车修好了，但还差燃料。对面小岛上有燃料，但有大批怪物把守，看来又需一场战斗。先升级实验飞车，露茜挖煤。敌人迅速出现在基地附近，雷克斯赶紧躲进实验飞车。要不惜一切代价保证基因实验室的持续生产，己方部队在劣势情况下可边打边朝村子方向撤退，这样做是为了吸引群敌远离基地。消灭来犯之敌后集结力量杀过浮冰桥，派雷克斯走到放有燃料桶的地区，有个老实巴交的敌方工人愿意投降帮忙，让他抱着燃料桶和雷克斯一道迅速往回赶。在冰桥己方这边的小路上可获得狼的基因。

在新小岛上会有一个新基地，有两件事要做：第一让露茜到敌人的基因放大塔那里缴获基因放大技术，有了它可以修建自己的基因放大塔，为己方的基因生物提升攻防速度等参数；第二要彻底摧毁东面的敌人基地。利用数量优势压制基因塔附近的敌人，露茜找个机会就可得手。多造两个工人保持稳定生产，同时利用基因放大塔提高部队战斗力，稳步向东蚕食敌人，直到最后攻陷对方基地。

第3关

为了找到父亲下落，雷克斯再次回到查里科夫博士实验室所在的小岛。立刻组织露茜和工人们采煤，修造电塔、基因放大塔、基因实验室，还要升级实验飞车。有一定实力后先向基地附近的敌人据点发动进攻，消灭对方有生力量后派露茜窃取发电站的相关技术，此后可修建发电站（必须安置在地热口上），电力储备上升的速度将更快，与此同时我方也将获得修建库房的技术，这样就可以派工人前往远处采集资源。向北进发与当地向导相逢，经他介绍得知岛的北端左右两侧均有强敌。再往上走很快就会遭遇强敌拦截，谷口还有敌人的声波炮塔，因此最好把敌人的战斗部队诱到炮塔射程以外消灭。看准机会派露茜偷取声波炮塔技术，这样我方也能修造声波炮塔，只要保证后方资源充足，就可以炮塔为基础逐步向前推进。此时雷克斯应已完成采集麝牛等新生物基因的分支任务，可以考虑重新组合更具威力的物种替换主力。经过连续两场苦战扫清东北端的敌人后，雷克斯终于来到父亲的实验室外，但他没能找到父亲，反而引来一只虎头蜘蛛。接下来向西北进军，目标是摧毁敌人的基地，沿途战场上有煤矿和地热口，可派更多工人前往采集资源。当敌人最后的建筑物轰然倒下后，雷克斯仍然没有找到父亲。朱利叶斯的爪牙，野蛮的捕鲸人惠特尼·胡丁在无线电中嘲笑他，并告诉他查里科夫已死，坟墓就在附近，来到父亲墓前的雷克斯悲愤交加。

第4关

为了复仇，雷克斯和露茜来到胡丁所在的小岛。现在实验飞车可以升到第4级了，抓紧时间修造各种基础设施吧。雷克斯可在附近采集到雪枭和龙虾的基因，前者可组合出飞行生物，后者的一对大钳子可厉害了，但生产相关兵种还需要有空中和水上基因实验室。

往北进攻，右侧的高台上有敌人的小型基地，我军占据上风后立刻让露茜跟上来窃取研究中心的制造技术，得手后还要在实验飞车上升级先进

操作简介：《不可思议的生物》的快捷键应该有上百个，这里主要介绍一些基本操作。按住Alt键后左右晃动鼠标即可旋转画面，上下拨动鼠标滚轮可放大或缩小游戏画面，如果没滚轮就用“-”键和“=”键。空格键可让你立刻返回上一个事件发生的现场，用Pause键可暂停游戏。对于雷克斯和露茜两位男女主角，游戏中已预设有选取热键F1和F2，玩家不必每关按Ctrl加1或2重新定义。选取单位后以鼠标右键点击目的地或目标即可移动或发起攻击。F7可查看本关中的人物对话，F10进入功能菜单，F11查看任务目标，F12直接进入基因组合实验室。在基因组合实验室中，左边3个主按钮从上往下为组合、动物园、删除，右边3个主按钮从上往下为组建新集群、载入集群、储存集群，右边最下方还有个小圆键可分析你当前集群部队的整体特色，玩家在动物园中可看到自己组合过的所有类型。集群是指多个预先组合好的类型，在多人模式下玩家已获得全部生物基因，因此可以随时提取预设的集群直接投入生产。在游戏主菜单中也有“组建集群”选项可供玩家设计自己中意的一整套陆海空三军。

技术才能造研究中心，研究中心可提升各种实验室的生命值，同时也是建造防空塔等建筑所必需的。当心北面的敌人会派出一种鲸鱼基因改造的强悍生物，只有靠数量优势或引诱它进入己方声波炮塔射程内才能尽快解决掉。铲平右侧高台上的敌人后扭头向西北角的冰湖发起进攻，这里也有敌人的基地，混战中露茜窃取水上基因实验室技术。有了它才能造龙虾和北极熊组合出的生物，只有工人能下水修建水上基因实验室，造好后普通的基因实验室也能生产水上部队。注意攻打冰湖时，敌人的鲸怪会偷袭我后方基地，如果不早作准备难免损失惨重。水上基因实验室的落成意味着你的战斗主力可以更新为龙虾和北极熊组合的超强生物，有了它们向东北角胡丁的基地进发就轻松多了，声波炮塔和基因实验室随着战线的推进而前移，直到把敌人逼进死角。最后猛攻胡丁的那艘捕鲸船，这个凶残的恶棍和他的破船终于一起沉入冰窟。


胡丁得到了应有的下场。

第5关

告别冰天雪地后来到一派草原气象的新岛屿，不料刚着陆就有个叫维尼卡·拉·帕蒂的女人驾着直升飞机前来威胁，这个助纣为虐的鸟类学家点燃了草原大火企图烧死雷克斯和露茜。让雷克斯赶紧从右边那条路抄到山顶村民那里求助，村民会给予射水鱼，回来后立刻用射水鱼组合出能喷水的新物种灭火。大火会沿着道路逐步逼过来，陷入火焰的部队和建筑物都会受伤。在灭火的同时别忘了抓生产，本关实验飞车可以升到第5级。


梦幻战队雄姿。

大火熄灭后组织部队向基地正上方的高地进攻，战斗中派露茜窃取防空塔技术，尽快在各个关卡隘口修建这种可对付空中敌人的防御建筑。消灭盘踞此处的敌人后熟悉周围地形，雷克斯也别闲着，到附近去采集斑马、长颈鹿、变色龙和狒狒的基因。敌人会不断派遣空中和两栖部队渡河来袭，我方会得到蜻蜓基因，加上以前获得的雪枭，现在就差空中基因实验室的技术了。用龙虾或射水鱼组建己方的两栖部队，掩护露茜渡河（她现在能游泳了），在登陆滩头附近的高地上就有一座敌人的空中基因实验室，得手后立刻组合飞牛或飞熊什么的，然后在一帮鱼身牛脚的怪物簇拥下扩大滩头阵地。站稳脚跟后先向东南角扫荡，窃取荆棘墙技术。在向东北角敌基地发起总攻时一定要派遣速度够快的空中部队在各个煤矿点附近巡逻，敌人无孔不入的工人总会设法溜过来建分基地，还有对方的空中部队也会绕到我军后方偷袭，务必提防。摧毁敌人最后的大实验室即可获得胜利，邪恶的帕蒂却洋洋得意坐着她的小直升机逃走了。　**（未完待续）**


直升机场保卫战。

心得篇：作为一款纯粹的即时战略游戏，取胜的目标不外乎攻城夺地。如何将现有基因组合出更强大的战斗部队至关重要，但如果纯粹追求过高的攻击力和防御值，机动性和性价比则必然下降，例如犀牛、杀手鲸、抹香鲸等都是造就“坦克”型部队的好素材，但合成后开工生产需要消耗数量惊人的煤电资源。更糟糕的是，此类重量级生物通常都是第5级单位，必须要有足够的时间和资源才能让实验飞车升到第5级。在游戏后期大多敌人来得既快又猛，仅靠炮塔实难扼守，这时候一些级别较低但性价比高的生物就显得格外有优势，它们只需很少的资源就能大量生产，虽不能以一挡十，但如果拥有自我恢复或群攻群防等特技就能支撑得更久，第一线赢得的宝贵时间足以让后方生产出重型兵种，从而改变被动局面。

游戏中共有61种生物，但有10种只有预订正版游戏的玩家才可获得，其他玩家只有通过下载特殊修改器才能激活这10种隐藏生物。其余的51种普通生物通过千差万别的肢体搭配可得到数万种组合模式，玩家可根据自己的战术策略选择不同组合模式。就单个生物而言，笔者个人比较偏爱龙虾和变色龙，龙虾堪称此游戏中的至尊宝，在单人战役中的第4关即可获得，它最大的优势在于那对巨螯、自我恢复和水陆两栖行动能力。巨螯可带来很高的近战伤害值，对建筑物的攻击效果尤其惊人。龙虾和其他体形大的生物组合后能使生命值大增，在战场上纵然身受重伤也能借助自我恢复能力很快重振雄风，一支小规模的龙虾军团完全可以跋山涉水执行独立远征任务。不过远征军团中必须要有足够的防空火力，这就牵出了第2位名角——变色龙，这位老兄备受青睐的原因有两点，一是远程攻击，二是自我恢复，用它来组合远程攻击单位可实现与龙虾军团的完美配合。变色龙的对空攻击可获得3倍附加伤害，如果与鬣狗组合得到的2级生物还可增加群攻3倍附加伤害，即使对付大批4级飞行敌人也绰绰有余。另外旅鼠和蚂蚁也具有一项非常有用的技能——掘地，这项技能可使组合生物在地下行进而不被察觉，但具备声纳、敏锐特技的单位和声波炮塔都能发现掘地潜行的部队。另外黑猩猩的石炮特技也使它成为后期远程攻击单位的重要候选，石炮攻击具有大面积杀伤效果，且射程很远，对付敌建筑物也很不错。飞行生物一般生命值较低，用在一线冲锋伤亡太大，因此用来执行快速巡逻和袭扰任务较合适。需要注意的是如果飞行生物的体形过于庞大，则会严重影响速度，使其失去高机动性的特色。当选择好组合的两种生物后可通过调整不同的肢体部位获得最佳效果，玩家可通过观察屏幕下方的属性值变化来确定最佳组合模式。特别要注意，如果在基因实验室中删除某种组合模式，那么该模式下生产出的部队将立刻全部消失，这在战斗中有可能导致灾难性的后果。另外两位主角雷克斯和露茜在受伤后只要返回实验飞车即可恢复生命值，到后期通过研究也能让工人们获得疗伤技能。

DO YOU HAVE WHAT IT TAKES TO BE BOND? 007 nightfire

詹姆斯·邦德007 暗夜之火

詹姆斯·邦德，英国军情六处的超级间谍，精通13种国家的语言，熟谙34种搏杀技巧，是个持有杀人执照的危险人物。然而除了他的母亲之外，几乎每个活着的女人都无法抗拒他的魅力。他机警过人又诡计多端，经常能在完成各种高难度任务时身陷绝地而得以逃生，让人不得不对他由衷地佩服。

■天津 游侠奥杰
（本刊特约作者）

James Bond 007: NightFire

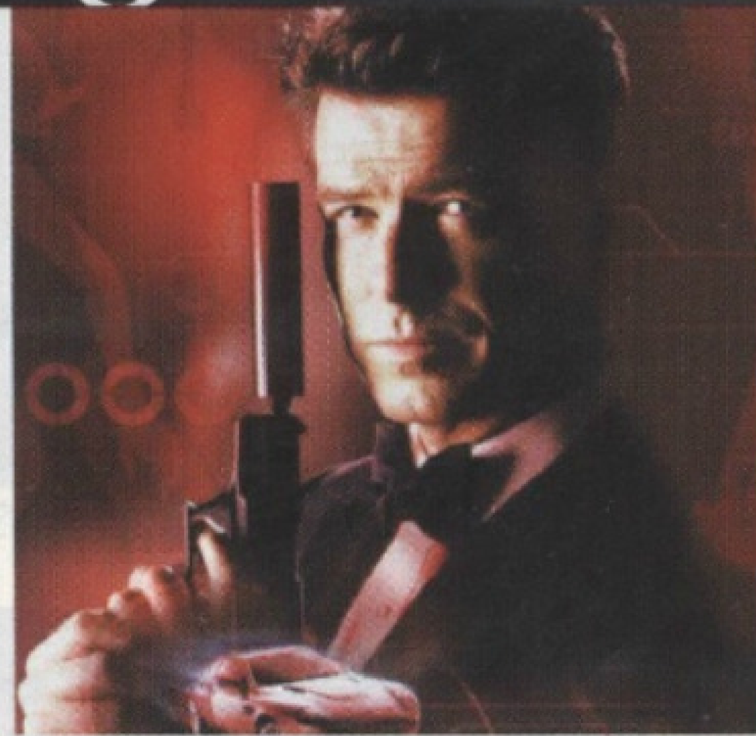
总评 83



制作	Gearbox
发行	美国艺电
载体	CD×2
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★★

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：128MB RAM
显卡：32MB以上3D加速卡
硬盘：580MB



自从40年前詹姆斯·邦德这个人物问世以来，到如今007系列电影已经先后推出了整整20部。最新的一部就是前不久放映的《择日而死》（Die Another Day），相信大多数玩家都已经看过了。不过说到以詹姆斯·邦德为主角的游戏，屈指算来却只有区区的两三款，而且比较出名的还都是电视游戏，比如《黄金眼》和《黑日危机》。幸好Gearbox Software填补了这项空白，他们开发制作的《詹姆斯·邦德007——暗夜之火》尽管也有PS2版本，但PC版本相对于PS2版本来说并不逊色，让广大电脑游戏玩家也终于能够扮演詹姆斯·邦德进行一次惊心动魄的冒险行动。《暗夜之火》讲述的是富有的企业家拉菲尔·德雷克（Rafael Drake）表面上热心于公众事业，积极配合销毁核武器并拆除核电厂的行动，但他的组织凤凰国际（Phoenix International）却在私下里秘密研制超级核子导弹，妄图籍此来统治世界。于是，詹姆斯·邦德奉命调查凤凰国际的活动，并且在必要的时候摧毁这个邪恶组织——传奇英雄将再次拯救世界于危难之中。

第一关 殊途同归（RENDEZVOUS）

从飞机跳落到塔楼上后，有三种途径可以进入城堡。第一种是迅速从塔楼上跑下来，跳上经过的卡车。如果没有成功，总部提示要找到其他路径进入城堡。第二种途径是沿着小路一直追踪卡车，干掉路上的敌人，在城堡门前跳上停在那里的卡车，然后进入城堡。第三是在追踪卡车的途中干掉路上的敌人，在前面的一个塔楼跟前停下，用激光表将塔楼左侧的门锁打开。登上塔楼，干掉上面的敌人，然后从塔楼右侧房间中的梯子爬上去，攀爬电线来到对面城堡外侧的山坡上。留神电线上有一段坏的部分，要趁它不发出火花的时候过去，否则就要重新再来。接着，沿着城堡外侧的山坡小道一直向前走，干掉半路上左下方的探照灯和敌人。贴靠着窗户走过去后，来到一个阳台跟前，跳上阳台，进入城堡。

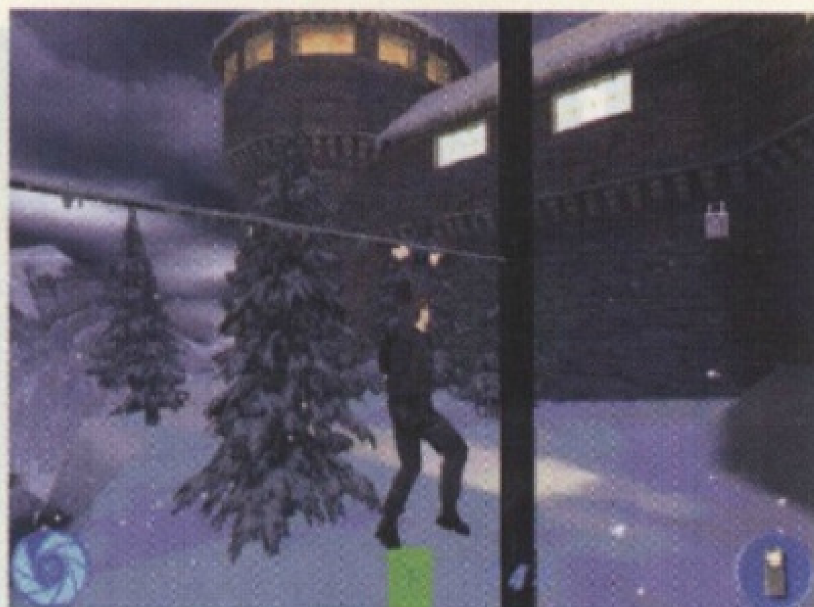
如果采用第一种途径或第二种途径进入城堡，那么从卡车下来之后，干掉前面的敌人，顺着通道向前走。看到路口之后向右转，来到一个有喷泉的小庭院中。进入这里的房间，干掉里面的敌人，将电闸关闭，然后在二楼拿到防弹衣。接着按原路返回到刚才的通道，向前走，再右转，先关闭右侧的发电机，然后打灭通道两旁高墙上的探照灯，一直进入对面的房间，打开那里的电子门。如果采用第三种途径进入城堡，那么从阳台出来就身处有电子门的那座楼里。先到顶层干掉敌人拿到一挺机枪，然后下来去关电闸和发电机，最后再穿过电子门。



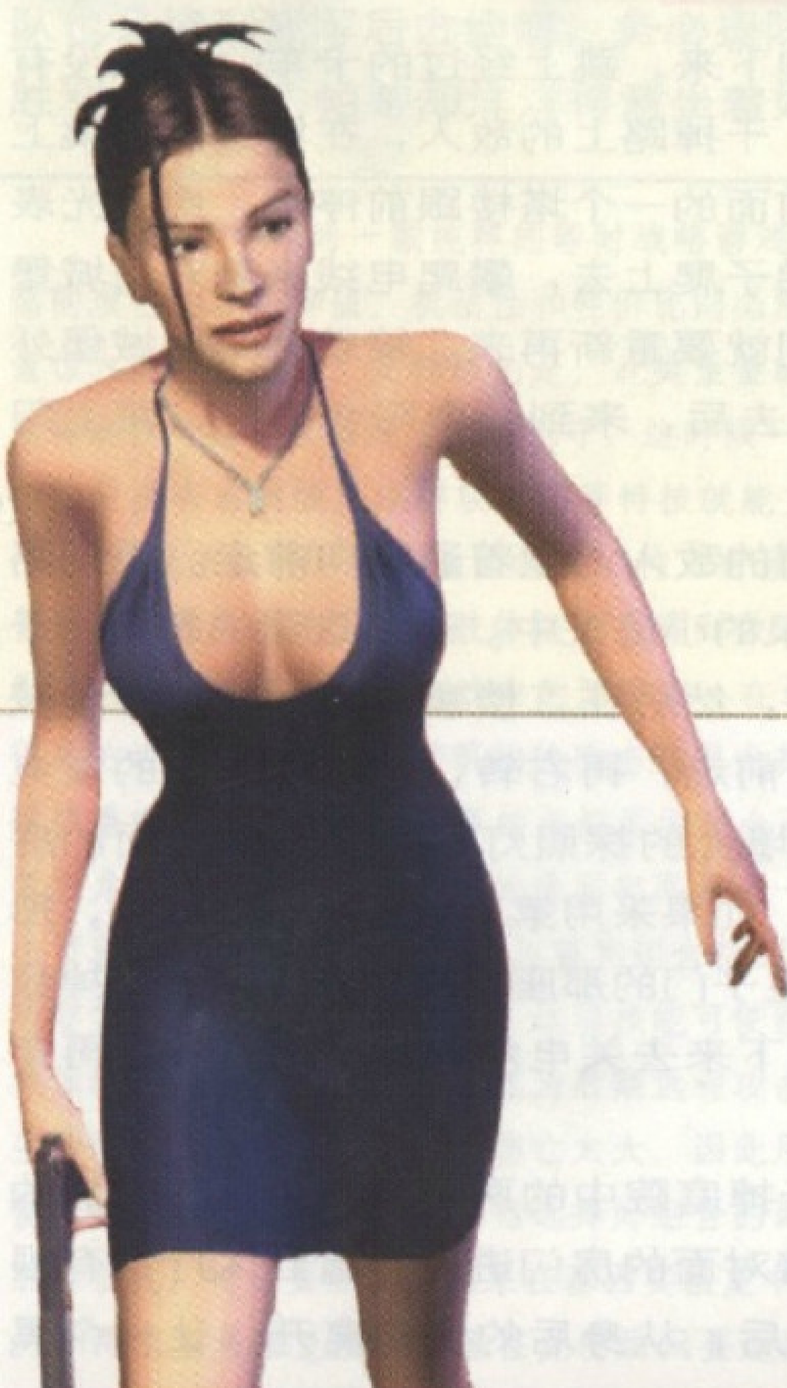
从电子门出来，干掉庭院中的两个敌人，进入对面的大门。经过保镖，朝着对面的房门进去，看到大厅中有很多人。Drake讲完话之后，从身后的房门离开，让一个黑

DO YOU HAVE WHAT IT TAKES TO BE BOND? 007 nightfire


Drake可不是简单的家伙。


邦德攀爬电线来到对面城堡外侧的山坡上。


打灭那盏探照灯。



人保镖守着门口。经过黑人保镖，从对面的楼梯下去，与下面的侍者交谈，得到打火机、照相机。用这个照相机给楼下观看画展的每个女子拍照，然后来到刚才黑人保镖守卫的房门前。这时，黑人保镖已经离开。穿过房门，沿着走廊进入书房，观看过场动画。然后再顺着旋转楼梯来到上面，用钢笔飞镖干掉房间中的守卫，拿到他们丢下的枪。接着沿通道向前走，打开房门，来到一段横梁前，跳上横梁，沿着横梁走到对面，打开房门，再顺着通道来到一个大厅中。动画之后，干掉下面的守卫，沿着通道来到地窖。先扳动两个被杀死工人身前的电源开关，再拿到箱子上的火箭筒和弹药，然后与缆车中的女同伴一起乘缆车前进。中途遭到敌人直升飞机的攻击，用火箭筒将它干掉后完成任务。

第二关 机场伏击（AIRFIELD AMBUSH）

先朝女同伴走过去，然后从她所在的位置贴着墙壁往后走，转弯之后找到发电机。用激光表将发电机壳上的挂锁破坏，关闭发电机，这样探照灯便因为没有电力而关闭。回到女同伴那里，谈话之后各自单独行动。

返回发电机那里，等到来检查发电机的敌人走过来，用钢笔飞镖打倒他，然后回到开始所在的位置。向左走，进入左侧的房间。房门左边有一个守卫，用钢笔飞镖打倒他后，避开右侧的监视器，打碎它下面的玻璃，进入房间。从房间另一侧的房门出来，再穿过下一个房间。出来的时候小心左侧的监视器，然后向右走，可以根据情况躲进两旁的房间以避开监视器。来到前面大厅的时候，注意左侧的监视器，趁它转向另一侧的时候快速跳到沙发上，来到它的底下。等到它转向另一个方向之后，迅速冲上对面的楼梯。来到二楼，进入右侧的房间，杀死一个守卫拿到通行卡。

离开房间，从另一侧的楼梯下去，避开监视器，用通行卡打开转弯处的电子门，然后顺着楼梯一直向上走。来到通道入口（Catwalk Access）的时候，打开门进入，干掉里面的3个守卫，拿到狙击枪。返身出来继续来到顶层，干掉这里的敌人，将电脑终端全部破坏，然后拿着狙击枪干掉庭院中追杀女同伴的敌人，另外不要忘记杀死对面屋顶上的两个敌人。将敌人全部干掉之后，按原路返回庭院。走进右前方扫雪车前的仓库，将箱子后面以及房间中的敌人全部杀光，然后顺着箱子堆成的通道来到三个铁管子前。蹲着穿过去，杀死对面的敌人，从没有标签的房门出去，来到配件仓库（Aircraft Parts Storage Yard）。向右走，干掉路上的敌人，来到维修车间（Maintenance Garage）。进去杀死里面的敌人，来到飞机棚（Secondary Aircraft Hangar）。观看过场动画之后，跑到对面雷达塔下，杀死上面的守卫，然后迅速返回到飞机跟前，先后干掉从维修车间冲出来的敌人，掩护女同伴给飞机加油。等到飞机加满燃料之后，跟着飞机奔跑，完成任务。

第三关 不速之客（UNINVITED GUESTS）

过场动画之后，敌人开始发动攻击。先干掉冲过来的一个敌人，然后打碎面前的玻璃窗跳出房间。沿着走廊向左走，然后向右转，进入左侧的房间，干掉里面的敌人，沿着走廊一直来到一间大厅中。杀死这里的全部敌人后，Mayhew跟过来，打开画框后面的暗门。随着Mayhew进入秘室，过场动画之后，来到秘室另一侧尽头处的梯子旁边，扳动开关，打开这里的出口，然后从原路返回。

从画框后面的暗门出来之后，顺着刚才的走廊往回走。穿过半路上一个大盆景对面的木门，救出外面停车场中的人质。接着返回到走廊，一直向前走，穿过对面的房门。先进入右侧的房间，上楼之后，干掉这里的敌人，将

DO YOU HAVE WHAT IT TAKES TO BE BOND? 007 nightfire

衣柜中箱子上的挂锁用激光表打开，从里面拿到补给。然后返身下楼，沿着走廊向前走，干掉前面的敌人。向左转，继续向前走，干掉两个敌人之后，在左侧的房间中救出一个人质。接着穿过前面的房门，杀死一个敌人，并击毁桌子上的电脑，然后穿过左侧的房门，杀死两个敌人，再救出一个人质。

救出人质之后，发现这里是书房。先干掉二楼的敌人，然后沿着一楼右上角的走廊向前走。左转之后，先不穿过左侧的房门进入院子，一直向前走，进入Mayhew的卧室，干掉这里的敌人，从衣柜中拿到防弹衣，然后扳动桌子上的龙形雕塑，打开隐蔽的保险箱，再拿到密码钥匙。现在可以从刚才经过的房门走出去，穿过院子，进入右侧另一个房间。先向右走，转过拐角进入右侧的厨房。干掉这里的敌人之后，从厨房出来，进入对面的房间。接着从房间右侧的房门出去，沿着走廊一直向前走，来到水中的一座小亭子跟前。先干掉亭子右侧的敌人，然后进入亭子，杀死里面的敌人，救出人质，接下来从栏杆跳出去来到花园中。干掉这里的敌人后，进入亭子左上角的房门。杀死里面的敌人，走进右侧的浴室，救出这里的一个人质，接着从浴室出来，继续向前走，从另一个出口离开，进入花园的另一部分。干掉这部分花园中的敌人，找到先前打开的通道口，返回Mayhew的秘室。如果先前没有将通道口打开，那么就走向远处的木头大门，从那里返回到有亭子的那部分花园中。先射击亭子上方的灯笼，然后登上亭子对面的石头，攀着电线回到亭子中。接着按原路返回Mayhew的秘室。过场动画之后，与偷袭的忍者战斗，将他干掉完成任务。

第四关 凤凰腾飞（PHOENIX RISING）

汽车停下来后向右走，用钢笔飞镖打倒前面的警卫，然后再向右转，避开电梯跟前的两个警卫（也可以用钢笔飞镖对付他们）。接着向左走，用钢笔飞镖打倒前面高台上的工人，进入高台左侧的房门。先用钢笔打倒前面的两个守卫，然后往右走，见到路口再向右转，来到大楼的前台区。打倒一个守卫，从接待台前拿到通行卡（不要管桌子后面那个睡觉的守卫）。接着按原路往回走，来到一个电子门跟前。用通行卡打开电子门走进去，打倒里面的守卫，使用PDA与电脑终端对接，启动大厦中的电梯，然后从房间出来，返回到刚才打倒两个守卫的地方，打开电梯，乘电梯来到楼上。

出了电梯向前走，来到交叉路口。不要一直向前走，前面有一个监视器。向左转，沿着走廊前进，干掉一个警卫。等转到刚才的那个监视器左侧走廊时，不要继续向前走，因为前面有机关。进入左侧的房门，穿过两个房间，从另一扇房门出来后，先打倒一个警卫，然后避开右侧的监视器，快速从监视器下面左转，进入左前方的厨房。厨房中有一个监视器，避开它，快速从左侧对面的房门离开。外面的休息室也有一个监视器，趁着它转到另一个方向的时候，快速跑到它底下。分别向左右看看，发现两侧各有一扇房门。先穿过右侧的房门，进入漆黑的办公室。左侧的房间里面有钢笔飞镖，拿到之后，从房间出来，进入右侧走廊，来到一个有灯光的房间。将信用卡CD输入电脑终端，然后按原路返回，来到刚才的监视器下面。走向对面的平台区，平台右侧有两个监视器，不过它们没有什么直接威胁，只是平台上有一个警卫在巡逻。如果用钢笔飞镖打倒他，监视器就会发现。解决警卫的最好方法是故意让他看到，使他从平台跑到这边的走廊扳动报警器，这时趁机用钢笔飞镖打倒他。

将警卫打倒之后，顺着左侧走廊跑到平台对面，对面的走廊上也有一个监视器和一个警卫。跟在警卫后面向前走，先不要打倒他。进入右侧的房门，从房间另一侧的房门出来后，干掉刚才的那个守卫，进入右侧的会计室

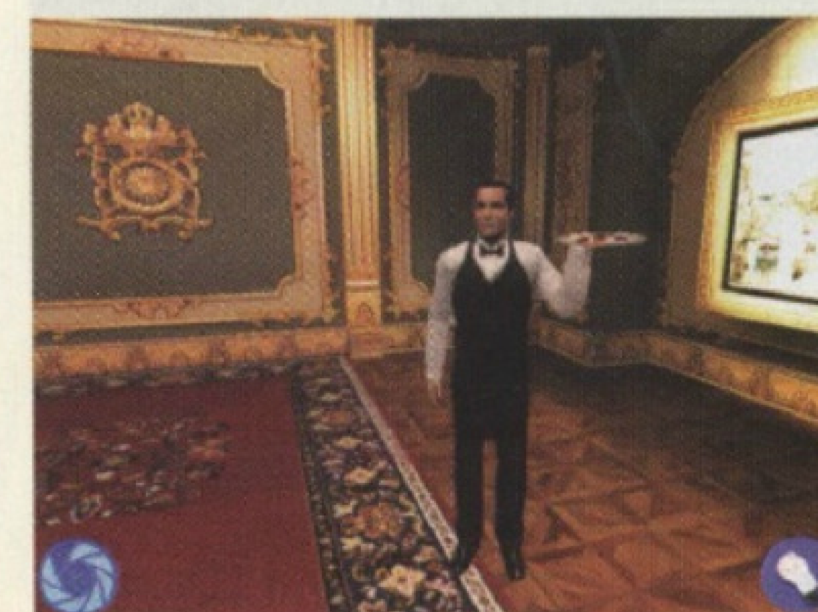


扳动开关打开另一房间中的电子门。

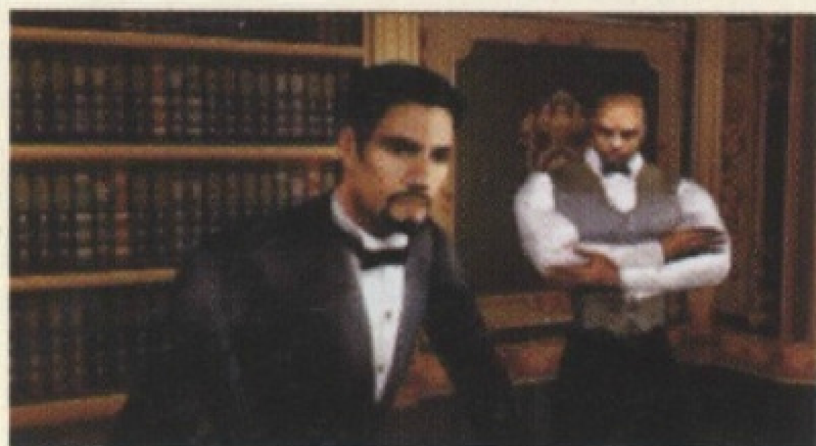

潇洒的邦德走进大厅。


道貌岸然的Drake先生。


华丽的大厅。


这位先生是卧底。

DO YOU HAVE WHAT IT TAKES TO BE BOND? 007 nightfire



留意那个黑人保镖。



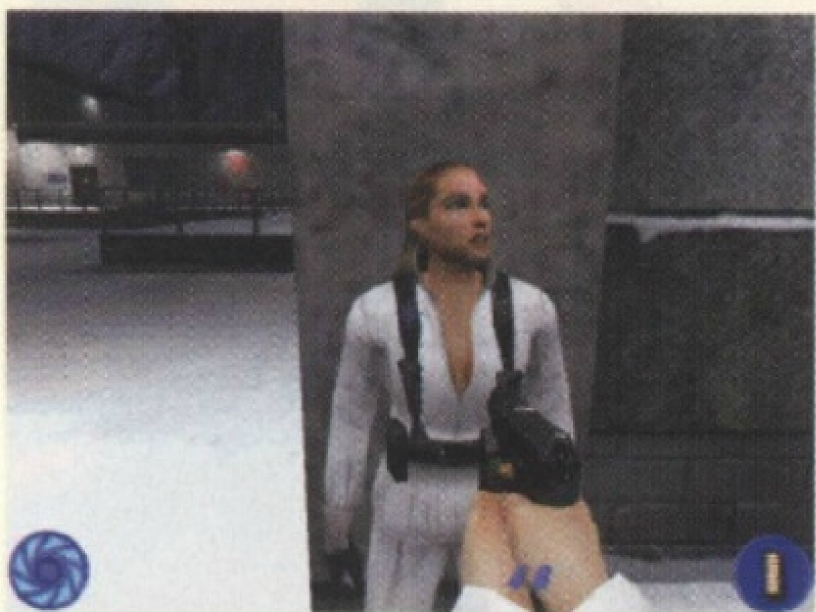
缆车启动了。



有什么话要说吗?



记住，这是一次秘密行动。



总会有这样漂亮的MM陪伴007完成任务。

（Accounting Exec），将信用卡CD输入电脑。接着从房间出来向右走，进入安全室（Security），打倒里面的警卫，用PDA连接电脑终端，然后出来再向右走，穿过左侧的房门。

出来之后向右走，看到左侧的房间中有一个工人。先一直向前走，进入对面的房间，从锁着的柜子中拿到装备，然后返回到工人所在的房间，打倒他，从房间对面的房门出去。左侧有一个工人正在朝楼下看，如果打倒他，他身后房间中的另一个工人就会去按响警报。趁这个工人不注意，从右侧的楼梯下去，借助大型机器掩护，干掉下面的两个工人，然后从左侧尽头的楼梯上来，正好绕过刚才那个工人。打开楼梯口的房门走进去，先向左转，穿过一个房间，来到刚才那个工人身后的房间。干掉这里的工人，将信用卡CD输入电脑，然后出来，沿着先前的通道一直向前走到头，左侧有一个房间，里面有一个警卫和一个工人。如果钢笔飞镖已经用尽，那么就很难同时将他们打倒。这时可使用照明弹，趁他们无法行动的时候迅速将他们解决，然后穿过对面的观察台（Observation Desk）。来到平台上，干掉这里的警卫，走到玻璃窗前，用吸盘向上爬。在向上爬的时候一定要避开几层玻璃窗后面的警卫。爬到楼顶之后，沿着走廊向左走，进入左侧的房间。在里间屋用信用卡CD破坏电脑，然后返身出来，继续沿着走廊前进，穿过前面的房门（用通行IC卡打开）。用PDA打开左边的电子开关之后，进入前面的机关门，到里面击打电脑键盘，拿到夜火文件，然后返身出来干掉冲过来的敌人。沿着走廊继续向前走，进入会议室，看过场动画。然后从会议室出来，进入会议室旁边的房门。

在楼顶，先进入穹顶屋，用PDA打开红色机关。按动木门之后，从旁边的秘密武器壁橱中拿到弹药，然后来到对面的电脑跟前，开始与敌人的直升飞机战斗。在对攻过程中，敌人发射的导弹将武器壁橱中的一道铁栅栏击毁，这样就可以从铁栅栏后面的架子上拿到火箭筒，用它攻击敌人直升飞机很容易就将其击落，完成任务。

第五关 隐秘议程（HIDDEN AGENDA）

带上夜视眼镜，沿着通道一直走到头。用激光表破坏铁栅栏，跳下去进入仓库。拿上这里的武器后打开房门，干掉外面的敌人，然后向左转，从柜子中拿到炸弹（Proximity Mines）。接着穿过旁边的房间，干掉外面的敌人，顺着楼梯来到楼下。杀死机房中的敌人，顺着另一侧的楼梯上楼。穿过房门，按照“发电机”（Generator）的路标指示找到发电机所在房间，干掉里面的敌人，打开电梯开关。然后按原路返回拿到炸弹的地方。乘电梯来到地下室，干掉这里的敌人。先向左走，打开玻璃电子门，杀死里面的敌人，看到太空服，然后返回到电梯那里，进入电梯对面的房门。干掉里面的敌人，用激光表打开铁栅栏门上的挂锁，进去扳动开关。接着从房间出来，向右走，打破铁栅栏跟前的木桶，将铁栅栏门炸开。顺着通道一直向上走，干掉路上的敌人，回到刚才乘电梯的地方。再次向左走，进入刚才的机房，干掉这里的敌人，先后在控制室1和控制室2中扳动开关，然后返回到刚才发现太空服的房间，穿上太空服。

穿着太空服进入通道，按动通道中的按钮开始放水，然后沿着通道一直出去，打开下一个门，干掉外面的敌人。来到右上方的门前，按动红色按钮将门打开。进入之后沿着通道前进，路上注意激光射线，一直来到尽头处。按动这里的按钮将水放干净，然后走出前面的门，见到Rook。Rook并不难对付，只要能够借助几个平台跳跃到顶层便能轻松干掉他，完成任务。

DO YOU HAVE WHAT IT TAKES TO BE BOND? 007 nightfire

第六关 叛国之罪（HIGH TREASON）

在电梯下降的过程中会停三次，每次电梯停止时都会不断遭到敌人的攻击。其间首先要干掉发射火箭筒的敌人。当电梯第三次停止的时候，干掉对面走廊中的敌人，然后使用电话弹射飞抓勾住走廊上的铁环，借力飞落到走廊中。沿着走廊向右走，在丁字形路口向左转，然后再向左转，穿过房门进入办公室，干掉里面的敌人。接着继续前进，向右走穿过两间办公室，找到服务器机房（Server Room）。要想炸毁这里的服务器，必须先找到炸药。穿过走廊来到厨房，分别干掉这里的自动机枪和一个警卫，然后从另一侧的房门离开。接着穿过左侧的房门，干掉铁栅栏门旁边的敌人，然后向右转，穿过另一扇房门，进入下一个办公区。

进入左侧的房间，干掉这里的敌人，同时墙角的机器爆炸，将墙壁上炸出一个大洞。从洞口走出去，穿过房门来到平台区。打碎左前方的黑色玻璃，跳进去扳动房间中的开关，然后返身出来，沿着右侧的走廊来到会计室。补给之后返回服务器机房，将那里的服务器全部炸毁，然后再回来，经过安全室，从前面的出口离开。

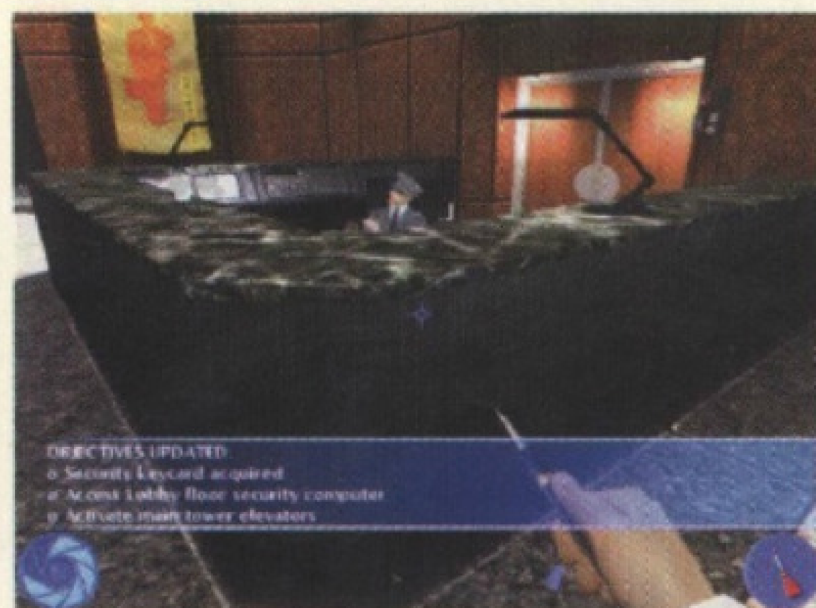
走出房门之后顺着楼梯一直向下跑，从第37层一直跑到第20层。这时，第19层和第18层之间的楼梯被炸毁。贴靠着左侧的墙壁，顺着毁坏的楼梯进入第18层，然后沿着通道穿过办公室，来到先前使用飞抓到达的地方。敌人的火箭弹将这里炸出一个洞口，从这个洞口跳下去，再次穿过几个办公室，干掉路上的敌人，找到楼梯口，然后顺着楼梯一直来到第7层。沿着通道向前走，炸毁一个激光炸弹后，来到通道尽头的房门前。推开房门，引爆门后的激光炸弹，然后将房间中的敌人干掉。打开房间另一侧的房门，用火箭筒将前面的激光炸弹和自动机枪全部摧毁。接着从自动机枪左侧的窗户跳出去，沿着走廊来到阳台区。走进对面的走廊，发现走廊前后的铁栅栏门全部放下。这时，不得不先后干掉楼上和楼下平台中很多发射火箭筒的敌人，然后再杀死阳台区左侧会议室中冲出来的敌人，从会议室中拿到补给，之后铁栅栏门全部打开。从会议室出来，沿着右侧的通道向前走，接连穿过几个办公室。将这些办公室中的服务器全部炸毁，然后顺着走廊找到电梯所在处，乘电梯来到地下停车场。

在停车场中，先干掉来回奔驰的黑色货车，再炸毁5辆白色货车，然后从停车场另一侧的房门离开，顺着楼梯来到大厦的大厅中。沿着走廊向右走，干掉冲过来的守卫。打碎右侧的黑色玻璃之后，跳进房间，发现右侧的机器上显示着系统清除（Systems Clear）的字样。从窗户跳出来，继续向右走，右转之后发现通向大厦接待区的铁栅栏门放落下来。返回到刚才的房间，扳动那个机器上的开关，让其显示出大门开放（Gate Engaged）的字样，将铁栅栏门打开，然后回到前台区，完成任务。

第七关 海岛逃亡（ISLAND GETAWAY）

沿着海滩向左走，穿过两块巨大岩石搭成的拱门后，干掉前面茅屋前的几个敌人以及茅屋对面的三挺自动机枪。进入茅屋，将信用卡CD输入电脑，然后从茅屋出来，向左走趟过水面，沿着山路一直向上走，进入洞穴。顺着梯子爬下去，不要跳落到水里。沿着通道向前走，干掉路上的敌人。穿过铁栅栏门之后继续顺着通道前进，看到绿色的指示箭头。在下一个房间中用狙击枪干掉敌人，然后从右侧台阶走上去，进入走廊。右侧的第一个房间中有一些补给，拿到之后继续沿着走廊向前走，从房间左侧台阶走上去。穿过右侧唯一的房门，用PDA连接左侧的电子锁，拿到火箭筒，注意不要杀


用飞镖打倒两个警卫。



这个家伙睡着了。

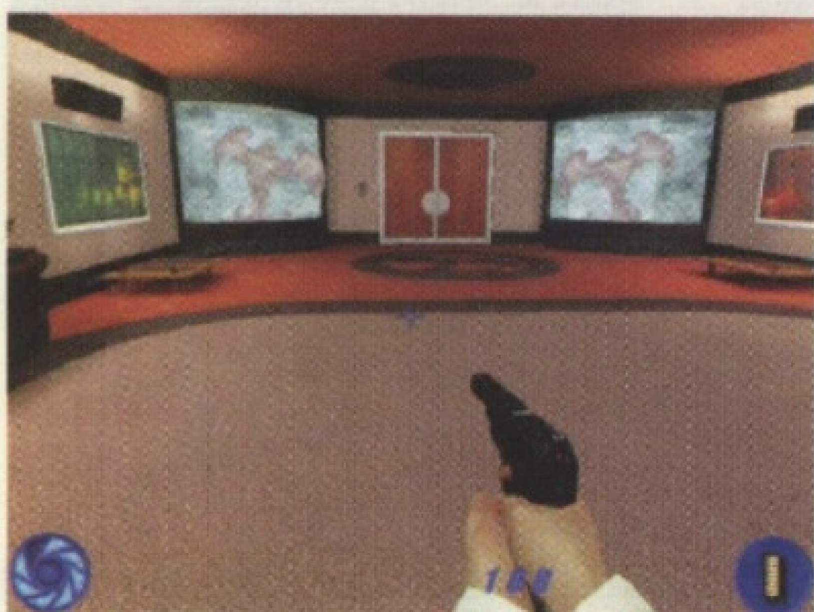

用信用卡把病毒输入电脑。

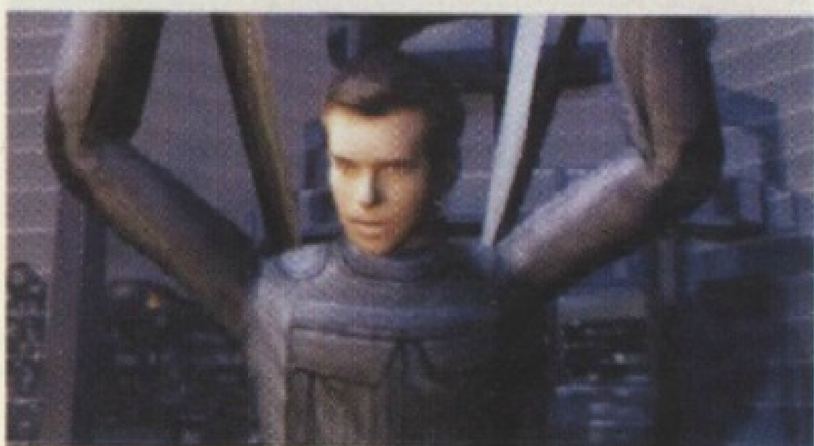


DO YOU HAVE WHAT IT TAKES TO BE BOND? 007 nightfire



邦德的手机真是超级先进呀。


终于可以光明正大地前进了。


空中飞人。

死穿着太空服的工人。走廊尽头的出口通向螺旋的楼梯，穿过楼梯顶端的出口后，先向右走，一直走到尽头，然后穿过左侧的房门。继续沿着通道前进，穿过通道尽头右侧的房门，找到导弹发射间，正前方的房门是锁着的，因此必须潜水至左侧的水下控制室。

来到水下之后，只要靠近红色的电子橱柜，将自动把炸药放置好，然后从水中出来，进入另一个导弹控制室。干掉右侧台阶上的敌人，从下面的房间中拿到补给。接着将信用卡CD输入工程师旁边的电脑中，然后离开控制室，这时导弹平台开始上下运动。从左前方的平台跳到导弹平台上，当它上升到最高点的时候，跳向远处有梯子的通道。顺着梯子爬上去，沿着通道一直来到顶端。在通道顶端顺着高台向左走，经过左侧墙壁上一扇锁着的房门之后，再向前走几步，便会在下一个出口的左侧看到绿色的指示箭头。从这里离开，进入下一个区域。

沿着通道一直向上走，靠近第一个控制室房门的时候听到激烈的枪声。干掉里面的敌人，从另一侧的房门离开。过桥之后来到下一个控制室。从这里拿到补给，然后穿过另一侧的房门，继续沿着通道向上走。跑过另一座桥之后来到第三个控制室。在这个控制室中，要首先救出女同伴，然后干掉敌人，拿到榴弹枪。

离开控制室之后，继续向上走。在山顶向右转，穿过洞穴。过桥之后继续前进，沿着通道跳过山崖，穿过最后一座桥，来到敌人守卫的洞穴入口前。穿过洞穴，来到通讯塔楼前。干掉有灰色烟囱房间里面的敌人，以免他射击女同伴，然后进入通讯塔楼，找到下层右侧远处的活板门。顺着梯子爬下去，沿着通道前进，然后再爬上另一段梯子，穿过另一端活板门。顺着楼梯向上走，扳动雷达屏幕旁边的开关，破坏一个电子对抗设施。原路返回，从通讯塔楼出来，沿着道路经过第一个电子对抗屋，然后穿过水泥路的通道进入左侧的警卫茅屋。扳动拉杆打开茅屋楼下的大铁门。穿过大门，向左转，穿过房门一直向前走，找到第二个电子对抗控制室。扳动靠近雷达屏幕的拉杆，然后走向外面的卡车，进入它旁边的通道。当来到大铁门跟前时，从左侧的房门离开，再穿过下一扇门，向左转，一直来到水边。接着，跳入水中，将炸药放到三个桥墩上，完成任务。

第八关 绝对零点（ZERO MINUS）

沿着通道向前走，用狙击枪干掉控制着路障的那个屋子中的家伙，然后经过屋子，朝上方的吊轨走过去。顺着吊轨的路线进入仓库，爬上另一侧的梯子。如果现在还没有被敌人发现，那么接下来的行动就会容易一些。大部分敌人都在左侧的两个导弹附近巡逻。假如有足够的耐心，可以蹑手蹑脚地转进左侧的通道。在通道的尽头处有一根绳子，不过要先将起重机的吊钩移开才能爬上去。朝远处黄色吊轨的下面看过去，那里有一个吊环，可以使用电话飞抓钩住吊环升上去。上去之后扳动拉杆将起重机的吊钩移开。接着从楼梯下来，向右走看到刚才的通道。再次利用吊钩回到那里，便可以悄无声息地顺着先前的绳子爬上去。如果惊动了敌人，那么就要将敌人全部干掉，然后用PDA打开红色的电子锁，穿过通道，继续前进。



对面的房门后面是守卫森严的仓库。不要去惊动敌人，悄悄走到通道右侧远端，但不要顺着梯子下去，利用另一侧墙壁上的吊钩飞过去，然后用激光表将右侧的铁栅栏烧断，钻进通风管道。沿着通风管道向前走，来到一个小房间中。从这个房间出来，乘坐电梯进入下一个地区。

从电梯出来一直向前走，穿过对面的房门，用打火机照相机将前面桌子上的图纸拍下来。这时警报响起，惊动了敌人。将冲过来的敌人干掉，从左侧的房门离开房间。右侧走廊的对面有一个开关，它控制着头顶上平台的位置。等到黄色的平台移动到房间的另一侧，可使用电话飞抓钩住它上面的吊钩飞过去。不过在干掉敌人之后，也可以从刚才进入房间时的房门出去，然后顺着楼梯上楼，到达同样的地点。

沿着通道向前走，干掉路上的敌人。在最后一个交叉路口处向右走，顺着梯子爬下去，跳落到火车上。乘火车来到车站之后，朝停止的火车右侧走，用PDA打开红色电子锁，进入走廊，顺着走廊进入一个有全球地图屏幕的房间。将信用卡CD输入地图屏幕对面桌子上的电脑，打开保护着红色发射按钮的玻璃，按动红色按钮引起爆炸，然后跑到地图屏幕后面，乘坐电梯离开这里。

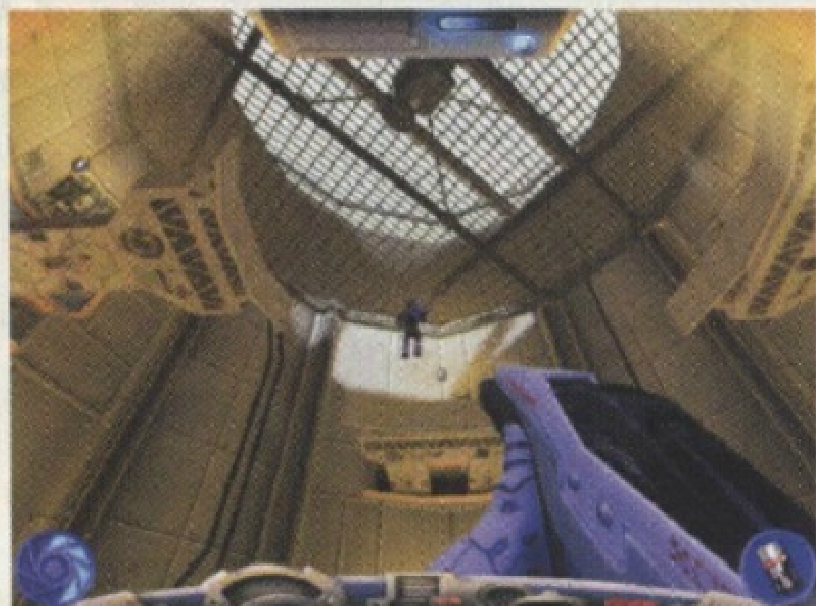
离开电梯之后，沿着通道一直向前走，干掉路上的敌人，来到一个红色电子锁跟前。用PDA打开电子锁，穿过木门，查看Drake豪华的房间，然后上楼，打开书架中的暗门，沿着通道来到一段楼梯前。顺着楼梯走下去，穿过前面的房门，走到右侧巨大的起降平台上。平台开始下降，用狙击枪干掉左右不断出现的敌人。当平台到达底部后，一扇大门打开，冲出来更多的敌人。将这些敌人全部杀死，再引爆这里的激光炸弹，然后走到房间另一侧的红色电子锁前。用PDA将锁打开，向前走，蹲着进入标记着“次序颠倒”（Out of Order）字样的电梯中，带上夜视眼镜，看到电梯顶上的活板门。穿过活板门来到电梯顶上，抬头向上看，发现上方的吊钩。用电话飞抓勾住吊钩飞上去，来到另一个电梯的顶上。接着再用电话飞抓勾住上方的另一个吊钩飞上去，顺着梯子爬到下一部电梯的顶上，然后再钩住第三个吊钩飞上去。

从电梯出来后，用PDA打开电子锁，来到发射控制室。过场动画之后，迅速干掉这里的士兵和忍者，再杀死Kiko，完成任务。

第九关 最终决战（RE-ENTRY）

一直向前走，打开房门，发现前面一个家伙正在乘坐启动的平台向上走。不过即便是将他打死，也无法再登上那个上升的平台了，还是饶他一命吧。向左转，由于引力非常小，可以轻松地跳到左侧的固定平台上，接着再跳到下一个固定平台的顶端，然后跳到第三个固定平台上。接下来从这里跑跳到对面的平台上，将太空服充气，然后来到平台背面，抬头观看上面的通道。纵身跳上去，通过入口来到通讯中心（Communications Centre），杀死这里的敌人。导弹控制室在丁字型路口的右侧，来到这里之后，倒计时开始，只有五分钟时间来完成任务。射击前面的玻璃，跳落到中央圆形的金属平台上，干掉那里的敌人。扳动金属平台周围的四个拆除（Defusal Access）控制开关，将导弹的舱盖打开。接着跳到每个导弹顶端旁边的面板上，一个接一个扳动拉杆，然后按动拆除（Defuse）按钮，将导弹的雷管拆除。接下来要找到离开这里的出路。在这一层上有一个标志着“发射期间锁定”（Locked During Launch Sequence）字样的出口，它现在已经打开了。从这里出去之后，爬上一小段梯子，然后沿着通道前进。按动右侧的蓝色按钮将门打开，准备最后的战斗。

过场动画之后，与Drake对决。Drake的行动非常迅速，而且所使用的武器威力也非常强大。经过一番激战之后，最终将Drake干掉，然后从标记着“撤离”（Escape Pod）字样房门离开，结束游戏。P


上面那个就是ROOK，干掉他！


穿着太空服漂浮起来。


邦德中了美人计。


Drake面对被俘的邦德还显得很文雅。


MM间的对决。

破天一剑

新手指导

■北京 黑雪飘云







由韩国Magics公司制作的《破天一剑》是由同名武侠漫画改编而来的，构筑了一个全新的武侠幻想世界。

在《破天一剑》中可以选择8个人物，分别有8种不同的属性，而且人物到了50级后还可以修炼8种不同的绝技，所以在建立人物时就一定要想仔细了。当然，如果你根本不在乎人物属性及以后所学的绝技，那么就选一个帅哥或美女的造型吧。

进入游戏后，你将降生在“汉罗山庄”的“神祠广场”，在山庄里转转吧，多多熟悉一下这个地方。按Ctrl＋M可以打开地图，看见地图右下角那个“＋”了吗？点它以看到整个山庄的详细布局，你可以看到药店、装备店、武器店以及仓库的位置。按Tab键打开装备窗口，把你背包里的武器拿在手上，练级之前的准备工作到此为止。如果想知道其他快捷键的分布，请按Ctrl＋H键打开帮助窗口。

在熟悉了山庄后，正式踏入《破天一剑》的广阔世界吧，喽罗与魔王在山庄外已经排起队，他们会给你钱、装备、经验，当然前提是干掉他们。从山庄西南方向的出口出去（别从东面的出口出去，那里怪物的攻击力极强）进入汉罗平原，别走太远，见什么打什么，不过那种叫炸裂虫的小怪物就放过它吧，别看它们是游戏里最低级的怪物，但速度之快让你根本没办法追上，而且杀掉它们也没多少经验可拿。斜眼虫和沙蛆蛹应该是你初期的痛宰对象，如果你够幸运能打出攻击力为8或防御力为2的装备，你的练功效率会高很多，如果能打出更多的装备，早期还是卖给商店比较好。在《破天一剑》中钱并不好赚，初期大家都穷，你要开出天价很可能会招来别人的白眼。

在练级过程中，你会打出一些刺栗、虫眼、沙蛆之血一类的东西，这些可都不是吃的哦，鼠标点到这些东西上，你会看到“打造用”的字样。对了，这是《破天一剑》的一个亮点——武器装备打造。要想得到神兵利器金光宝甲，都需要你自己亲手打造。打造高级装备所需要的原材料可以在官方网站查阅（http://www.pcik.com.cn），而一些宝石类的原材料也要用打造才可以得到。原材料多达70余



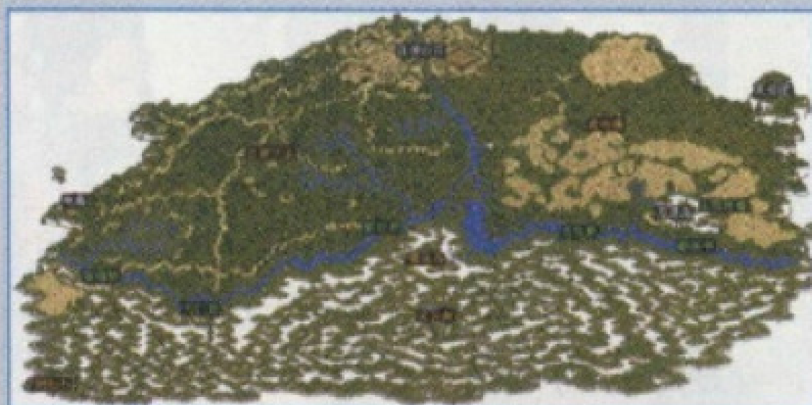






种，如果你是用剑的人物，打出造刀的材料就卖给别的玩家吧，那些东西卖到商店都只值几元钱，实在不划算。当你收集到足够的原材料后，就去装备店、武器店或药店，这些地方除了买卖东西外另一个功能就是打造物品。当你拿着自己打造的武器穿着自己打造的装备出门打怪时，那种成就感绝不比拿着顶级装备差多少。

前面曾经提到，在《破天一剑》中钱不好赚，高等级怪物也不会掉出多少钱来，游戏早期建议不要买补血药，掉血了就找个没怪的地方站一会，很快血就长上来了。当经过树、石头之类会挡住画面的物体时，多用鼠标“扫荡”一下吧，可能某人会因为疏忽而忘了捡原材料或装备哦。如果身上有多余的原材料，一种办法是直接卖给其他玩家，另外一种就是将几种低级材料合成高级材料再卖出，利润会翻上好几倍呢，这实在是发家致富的必备良方啊。另外，打怪时经常会掉一些染发液、染衣药液和染鞋药液，这些东西的作用是改变人物局部的颜色，收集一些这类东西，就算你等级不高装备不好，照样能靠多彩的外表“炫”一下。





当你到了5～7级且换上了几件防御为2的装备后，可以向汉罗平原的下部发展，在那里可以打冥族，升级速度会很快，不过之前最好多打打食人花，食人花很容易掉补血药，这可是多多益善的。打冥族可以升到15级左右，这段时间全力收集材料吧，没有一把好的武器和一身好的装备，往后的升级路会显得很艰难。

除了装备打造外，游戏的另一个亮点就是有8种不同属性的武功绝技，武功需要不断使用来提高等级，而绝技需要玩家修炼到50级后才可以开始学习。由于怪物的强悍和装备不易升级，很多玩家将升级后的属性点数加在了生命力而忽略了魔法值的添加，以至到后期魔法值不够而无法持续发挥武功的强大攻击力。相信到了后期，武功攻击（即传统的魔法攻击）会代替物理攻击，所以建议在早期适当增加魔法值，免得到后来捉襟见肘。而50级后绝技的出现，将会使你的人物变得更加强大，当然这是后话了。



等级达到16～20级且身上有了打造出来的装备后，汉罗平原的小怪们可能已经无法满足你升级的需要了，这时回汉罗山庄，从东面的出口出去进入黄沙荡，多买些补血药吧，内测时曾有玩家把四五千瓶补血药带在身上出门杀怪，怪物的强悍可见一斑。当然，高风险总伴随着高回报，看着自己的经验值向上疯涨时，相信你会觉得吃再多的补血药都值。



刚进入黄沙荡时，就在靠近汉罗山庄的地方练级吧，怪物的刷新速度还是能让你满意的。随着等级的提高，可以慢慢深入，不过可别离黄沙荡下方的万骨岛太近，那里的骷髅族对现在的你来说实在太强大了，而且有时会出现骷髅们的头目——骷髅魔将·火刀。这怪物秒杀现在的你简直是绰绰有余，切莫招惹之。在黄沙荡里可以一直练到30级，30级后就又是一片新天地了。



到了30级，相信你对《破天一剑》也有足够的了解了，而且更重要的是可以“跳跃”了，以前一些过不去的地方，如断桥等也可以跳过去了，雾风谷和灵云洞也向你打开了大门，相信你也能体会到《破天一剑》中更多的乐趣了。50级将是另外一个分水岭，8个不同的人物将使出8种不同的绝技，而且可以去汉罗平原左侧的神墓闯荡了，《破天一剑》的重重帷幕将在你的努力下徐徐展开，武侠的传奇将由你来缔造。











舞械者发展之路

■北京 天使之舞







大家好！现在我将带你进入一个全新的网络游戏——《美丽世界》（N-age）。在这个全新的世界中，你可以与强大的敌人作战，带着自己的另一半开车兜风，成为首领并拥有自己的领地，也有可能成为一市之长。

首先我们要登录游戏创建一个自己喜欢的角色，并选择出生地，接下来就要细致地描绘你自己了。除了名字、性别、发型等，最关键的就是职业啦，现在职业主要有3种：防御力出众的格斗士、攻击力超群的舞械者和商人。这里笔者主要介绍一下游戏中奇特的“舞械者”。

舞械者，从名字我们就知道这是一个可以舞动器械来攻击敌人的职业，舞械者可以用所有棒状的物品来攻击敌人，从木棍、警棍到开山刀、破魔剑，甚至传说中的朝阳刀都可应用自如。和同等级的格斗士相比，舞械者的攻击力要高出很多，所以杀NPC的速度和升级速度也要比格斗士快得多，但缺点就是防御力低，所以要携带大量的药品或食物来补充体力。

好了，欢迎加入我们的舞械者大军。初入游戏，玩家可以使用物品栏中的木棍上街找些低级NPC来杀杀，像街头的阿莱、街头小子们都是新手最好的目标，用鼠标左键点击他们并按住不放就可以持续攻击了。死掉的阿莱、街头小子们会随机掉一些甜麦圈、法式面包之类的食品，拣起物品后它们的图标会自动出现在物品快捷栏中，你可以用键盘上的1、2、3、4来使用。

用快捷键S打开特殊技能栏，选择里面的特殊技能，白色技能是你可以学到的，红色技能则是还未达到学习要求无法掌握的。新人物系统会赠送1个技能点，你可以把它分配到蓄力或天罡正气上，这样可以提高你的攻击力或防御力，除了这两个特殊技能外还可以学习突刺、风火轮等，以及终级技能炼狱烈火和雷动八方。增加完技能点后只需把特殊技能的图标拖到左边写有F1～F5的特殊技能快捷栏中就大功告成了。在游戏中用F1～F5先选中该技能，再用Shift使用，蓄力和天罡正气可以累加，在大战前一定要加满啊。

屏幕右上角有两个蓝条分别代表玩家的经济等级和战斗等级。经济等级表示玩家在交易方面的成就，经济等级提升一级玩家会自动得到1点智力，智力越高杀价和打工所得的钱和经验就越多，不过交易对舞械者来说只起辅助作用，不用刻意练习；另一个就是战斗等级，这对舞械者来说非常重要，当你有足够高的战斗等级时才能去新的城市冒险，虽然也可以凭经济等级进入其他城市，但相对来说比较困难。每提升一次战

斗等级就能获得3个属性点。



游戏中前5级很好升，可以去打光头肥肥和金刚芭比，但一定要带足食品或药，因为你可能会被数个敌人围攻。在N-age中没有死的概念，当你体力为0时，人物只会昏迷，按F11系统就会自动把你送到医院，不过要扣掉你身上携带的部分金钱，建议不要随身携带大量金钱，可以将积蓄存放在银行里。

血不足时可以买药或食品，个人建议还是买食品比较划算，食品不但补血，还可增加耐力。可是一个个买很麻烦，还是去领个执照吧！执照可以在事务所获取，一级执照只需500N币就可取得，这样你就可以使用食品箱子、在商店打工杀价了。买完后你可在物品栏的便利箱中看到那些箱子，用鼠标右键点击就可以打开这些箱子得到里边的物品。你也可以买空箱子来存放大量相同的物品，但要注意物品一定要相同，武器和服装的耐久度必须为100%，否则无法放进箱子。

游戏中一共有格斗技巧、武器技巧、格挡、命中、交易技巧、幸运6个基本技巧，舞械者主要修炼武器技巧、格挡和命中，这样可以提高攻击力、防御力和攻击命中3个属性。

现在是不是打光头肥肥有点无聊了？那去试试打金刚芭比吧。打金刚芭比时她会掉出不错的装备，比如台球杆和成套的陆战服。10级左右时就可以去打夹克老狼了，然后是娜娜女王。娜娜女王可算城市中最厉害的敌人了，但有一个家伙例外，那就是拿着双刀的刀疤丑丑，这家伙神出鬼没，如果战斗等级不到20还是离他远点好。



现在你已经是个初级舞械者了，不过要想有更大的进步，就要注意这些要素了：

一、属性点的分配

N-age里的武器替换很频繁，大概每2级就会换一次武器。早期的加点无所谓，即使错了再练一级就是。后期就要小心了，晚一级拿武器损失就越大，下面是各级需要换的装备和需要加的点数，过渡级（也就是没武器可换的级别）应该优先加力量，力量可以提升HP的数值。

二、技能点的分配

N-age里舞械的特殊技能值一共有81点，提升攻击防御系技能很实用，所以攻击防御两项肯定要全加满，也就是一样10点共20点，下面我们来研究剩下的61点怎么分配。

单人战斗模式下：雷霆40，然后是20点炼狱烈火，最后是1点风火轮。雷霆是非常强的一对一技能，而炼狱烈火又是最强的远程攻击技能，最后一点风火轮用来练技能加逃命。用雷霆练级也非常好，可同时对付多个敌人而不觉得吃力。

多人战斗模式下：雷霆虽然很强但真正实战起来很少能打死人，只要有恢复药水就有机会反击，而且多人战斗模式与单人作战最本质的不同就是需要配合。用雷霆因为一打就倒，导致几个人的威力无法同时发挥，所以这里只要把雷霆换成七星连珠就可以了。七星连珠虽然不如雷霆那样威力巨大，但它最大的优点是对敌人群体攻击而不会一次全部打倒，可以让多人的威力彻底发挥。剩下的点可以全加到炼狱烈火技能上，指挥得当的话，多个人的炼狱烈火一起放一样可以秒杀敌人。

远程攻击多人战斗时：炼狱烈火加到40，其他随便加。这种加点对指挥是特别大的考验。指挥得当很有威力，不然自身就岌岌可危了。远程攻击可以很轻松地把几十人的攻击力集中到一点将敌人秒杀。

刚接触N-age不久，愿意和各位一起研究舞械职业发展的进阶之道。拙文一篇，献丑之处请多多原谅。

天骄 秦殇世界 初探（下）

■北京 断坠儿









五、合江村

任务：杀死神巫使者。

奖励物品：1点声望、1点技能点、2500两银子。

地点：合江村中间靠右的地方（有一两间茅草破屋的地方）。

建议在呼仑贝雪原杀到15级以后，再来汉中郡。汉中郡中间的位置有个隐者，在他这儿花上600文钱可以学到一个2级的技能。

去合江村之前，先把装备重新整理一下，备足补血的药，好了，我们出发，在合江村门口，有一个青年，找他对话，得知一个自称巫神使者的家伙横行乡里，气焰十分嚣张，接下任务去干掉他。

进入合江村后，找到神巫后，先打他两下试试，如果可以在15个回合之内杀掉他，就一个人杀，经验大概有1300左右。

另外，合江村有很多材料，建议花点时间在这里转悠转悠，边杀边找，以备下一站去长沙前换装备用。

策略：杀神巫之前，先清理掉周边的小喽罗。

六、长沙

完成合江村的任务后，回到汉中郡，如果有好的材料，先把自己的行头换了，在长沙具备五行的NPC很多，所以要注意五行防御，特别是土防，一旦被石化，估计吃药都来不及，在长沙杀一个小兵大概有600左右的经验值，大将有1400多，所以在这里组队杀的话，不一会儿就能长级。

注意事项：在长沙有个红民村的入口，不到20级的玩家千万别进去，因为红民村有通往南昌的出口，而南昌是个危险的地方。

七、乱坟岗

在汉中郡，有一个乱坟岗，上面有很多的熊，熊的皮、筋、骨都是防水和加体质的，如果是火巫师，在这里杀熊最合适了，而且熊有很多都是金属性的，火克金，很容易杀。熊的经验值也很多，25级以前杀一只熊可以有1500左右的经验值，所以15级以后在这里杀很适合，建议一直杀到25级。

还有，熊皮很值钱，把那些不好的熊皮卖了赚点钱，以便补给和修装备。

策略： 杀熊时要注意群熊攻击以及发红的熊的攻击，如果遇到群熊，最好绕着圈子边打边跑，千万不要乱跑，那样只能引来更多的熊，如果有其他玩家来救援就更好了。

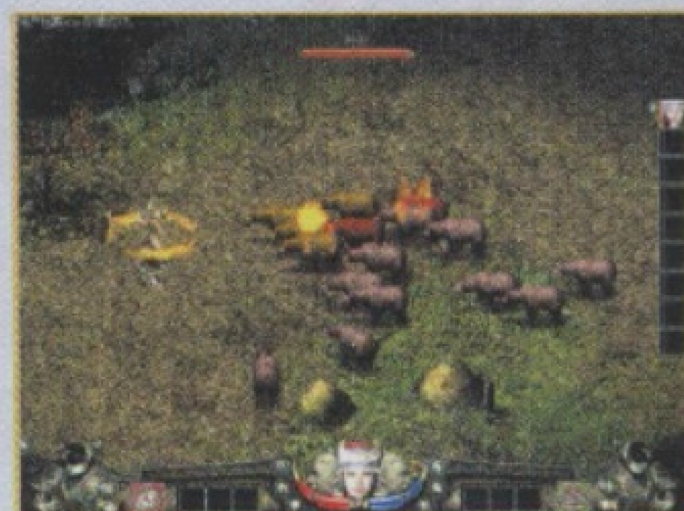


八、衡山郡

25级了，来衡山郡混混吧，先把你在乱坟岗杀到的好皮子拿出来打些好装备，然后把衡山郡周边的任务全接了。

第一个任务：衡山郡的城门门口有一个衡山村逃难来的难民告诉你这附近有一伙趁火打劫的假义军，答应帮他铲除掉这伙假义军。

第二个任务：在衡山郡的铁匠告诉你，在九江某处落下一块陨石，其中蕴含有天宫之铁，不过据说被当地的山贼大王据为己有了，希望你能帮他把天宫之铁取回。



第三个任务：衡山郡，遇见当地富商乌秸，乌秸告诉你衡山郡郊野的强盗把他的朱果抢走了，路见不平，你自然要拔刀相助。

之所以在衡山把这些任务都接了，有一个好处，遇上做这些任务的队伍，可以和他们搭伙，这样就不用花很多的时间在做任务上了，另外也可以多些时间去升级了。

注意，衡山郡的隐者也只能学到2级的技能，所以在汉中郡学习完了2级技能后，在衡山就不要再学了，否则，就是浪费钱了，在《天骄》里，钱是万能的。



九、衡山郊野

任务： 万邪洞抢回朱果（乌秸任务）。

奖励物品： 1点声望、5点属性点、毕方之羽（打造神器的材料）。

地点： 衡山郊野万邪洞。

衡山郡四通八达，有很多地方可以去，第一站先去衡山郊野吧。这里同样有很多打造装备的材料，杀NPC的经验也还行，山贼一个300多，头目一个1300多，在这里杀的目的主要是为了多攒些银两以便买补给和学习高级技能。

抢乌秸朱果的山贼大王在衡山郊野西边的万邪洞里，杀了他拿朱果后，回衡山郡交任务，完成后可以得到毕方之羽。

十、衡山村

任务： 杀死流氓义军首领。

奖励物品： 智慧、悟性与魅力各加2点。

地点： 衡山村西边过河。

在完成朱果任务之后，在城中会遇到一个从衡山村逃难而来的难民，难民告诉你，他们村子来了一伙趁火打劫的假义军，你决定去帮他报仇，杀死假义军的首领。从衡山郡西北出口来到衡山村，继续往西越过一条小河，在一块空地那里，可以找到假义军首领，杀完假义军首领返回衡山郡，在难民处领取奖励。

策略： 杀假义军首领，去衡山村的路上，不要逗留，直奔义军首领所在地，杀完后同样不要去惹那些义军，直接返回衡山郡。



十一、黑风寨

任务： 杀死黑风寨的山贼大王。

奖励物品： 2个技能点、古书《百草经》（30级后有任务需此道具）。

地点： 黑风寨（穿过衡山郊野往西）。

杀掉衡山村的假义军首领后，返回衡山郡，前往乌秸家和他对话，得知因为杀了万邪洞的山贼大王，反惹火了黑风寨的一个山大王，他绑架了乌秸的独生子小虎子，于是前往救助。

穿过衡山郊野，一直往西来到黑风寨，进入黑风寨往西北方向走上一个山坡，会看见山贼的老窝，里面就有山大王，杀了他以后，便可以进入黑风寨的监狱了。一直往里走，不要管那些监狱里的山贼，走到最后面不能再走了，一面墙上有一扇独门，进入后便会发现乌秸的儿子小虎子，和小虎子对话后，就可以返回衡山郡找乌秸了，乌秸为了感谢你会送你一部古书《百草经》，任务完成。

十二、九江

任务： 杀死九江的山贼大王，从他身上取得天宫之铁。

奖励物品： 1点声望、一部《鲁班匠经》、一把蜀山之弓（五华村有个猎户



任务需要此道具）。

地点： 九江往东北方向，一块大陨石旁边。

在衡山郡铁匠会告诉你，在九江某处落下一块陨石，其中蕴含有天宫之铁，不过被当地的山贼大王据为己有了，于是决定前去取回。

出衡山郡的北边城门，往右来到九江，这里可谓是资源丰富，有很多的好矿和好木，还有山贼抢来的各种宝箱，如果你没有足够的能力单独杀掉山贼大王，那么在这里耗费点时间去找点好材料是值得的。

取天宫之铁是个人任务，也就是说，即便你组队杀死山贼大王，天宫之铁也只有一块，只有自己将天宫之铁送给铁匠，才可以完成任务和得到奖励。

十三、五华村

任务： 帮王老汉找回丢失的宝石（宝石在山魈王的身上，杀了它就可以得到）。

奖励物品： 9颗还魂丹、1500文钱、1点声望。

地点： 五华村往西北方向越过一条小河，在往北一个小土坡上，山魈王就在那里。

实际上10级以后就可以去五华村了，这里有两个任务，一个是替五华村的村民王老汉找回他丢失的宝石；另一个是帮王老汉的邻居猎户找一把蜀山弓，但是猎户的任务必须符合完成救援乌秸儿子、拿到蜀山弓，以及玩家等级达到30级、接了阳周城的流浪少年的任务四个条件时才会被激活。那么，为什么10级以后我们没有去五华村呢？原因是五华村的山魈太厉害，而且数量多，山魈的攻击速度很快，一旦被群魈围攻，必死无疑，所以说在等级没有达到20级以上千万别去五华村做任务。

进入五华村，先往西走，看到一条小河，走过桥，再往北走，穿过树林，有一个南北走向的小土坡，可以发现山魈王，在杀山魈王前，最好先把跟随你的山魈和大山魈统统杀了，再去杀山魈王，因为山魈的攻击速度很快，而且木系的居多，一旦被击中处于中毒状态，很容易就会挂掉，所以建议带些龙血（减少异常状态的时间），杀掉山魈王后，就会取到山魈王身上掉下来的王老汉的宝石，返回五华村口，将宝石还给王老汉，任务完成。

策略： 杀山魈王，最好将它逼到一个角落里，一段时间内让它无法跳动，它的攻击速度会减慢一点，这样很快就会将它杀了。

到这里，在衡山郡周围的任务基本算完成了，此时，我想角色的等级大约应该在30级左右，那么就可以继续其他地方的历程了。



十四、南昌（危险区域）

有两个地方可以进入南昌，一是从长沙的红民村进入，二是从衡山郡进入，红民村我们前面介绍过，极度危险的地方，我们还是从衡山郡进入吧。

进入衡山郡，驿站旁边有条小路可直达南昌城，南昌城是秦军聚集的地方，危险重重，所以进入前一定要作好所有准备，在前面我们积攒了一些钱和装备材料，这时可以在衡山郡买些补给或是找铁匠打造些好的装备，然后再往南昌出发。

策略： 建议组队在南昌练级，杀南昌的秦军经验值很高，特别是大将，一个大约有5000左右，多花些时间在这里练级应该没问题。

十五、虎跳涧、黑熊洞

出衡山郡往西的坡上，驿站旁有条道通往虎跳涧，这里的老虎极其厉害，有很多人在去黑熊洞的路上就被老虎吃了，所以在这里练级一定要当心。这里老虎本来很少，没几只，但是因为来往黑熊洞的人多了，从而使得虎跳涧的老虎也多了起来，杀一只老虎大约有2500点左右的经验值，但是老虎很难杀，如果你实在杀不过，建议去黑熊洞里杀。

黑熊洞在虎跳涧有两个入口，熊的动作相对比较蠢笨，所以要比老虎好杀些，而且熊洞里的熊比乱坟岗的熊经验值要多，但是正因为这样，许多高等级的角色都会聚集在这里杀熊，熊的数量也变多了。在黑熊洞，尽量不要单独行动，三五个人一起杀最合适了。

策略： 去黑熊洞的路上当心群虎的攻击。在熊洞里杀熊，尽量不要乱跑，最好待在一个范围里杀，等杀完了，再去其他地方，一定要小心千万别引来群熊。

在这里足可以让你升到40级，至于40级以后，自己去探索吧。

网际漫游

玩网络游戏是交钱，这已成为所共知的常识，但交了钱真的就能获得对应品质的游戏服务吗？这却是个不太容易回答的问题，更何况网络游戏中的某些通病已成为不可争辩的事实。

2003年1月，一篇名叫《暴力、色情的〈魔力宝贝〉入侵中小学校园》的大众媒体网站报道文章再度将“电子海洛因”这个已然久远的话题重新挑起。文章一出，四方轰动，所幸这次文章作者对于网络游戏知识极度贫乏无知，一时间，网络上对于文章的口诛笔伐可谓异常激烈，而这场本欲揭开重新批判网络游戏风潮的闹剧还未开场就草草落幕。事情的平息本代表着风暴的逝去，但重新审视文中的论点，我们却不难发现网络游戏中某些通病确实存在：中小学生是一个自控能力较差的群体，如果不加以及时应对，仍然放任不理，难保下一次不会再有人老调重谈。电脑游戏要得到全社会的认同，除了要有丰厚的税收贡献外，倡导一种健康、合理、向上的游戏娱乐观念也是必不可缺的。







作为世界级的网络游戏，《无尽的任务》（EQ）自从进入国内后，就吸引的众人的目光。面对着几乎需要用到全部键盘按键的游戏快捷键位设定和必须认真阅读上手指南，并且牢记才能顺利游戏的现实，部分玩家由期待变为了不满。虽然对于习惯了韩国网游一鼠走天下设计的玩家来说，EQ的上手实在复杂了些，但大作的魅力的确不同，身处其间，一种全新的游戏体验迎面而来。但让人颇为担心的是，在相当数量玩家越来越认同“简单就是好”的今天，EQ真能凭借它的名声让大家度过最为艰难的上手过程吗？或许这也是今后欧美网游与日韩网游在争取中国玩家时关键的一点。

《千年》的名字对于略有网游经历的人来说肯定不会感到陌生，但或许也正是因为这种不陌生，当《破天一剑》出现在眼前时，实在很难让人找出它与《千年》的不同。当然《破天一剑》的画面颜色更为鲜艳，音乐更为时尚，但那种纯粹砍杀战斗练级的感觉却没有变，这样的游戏实在是太多了，但这样的游戏目前却又是最火的。《传奇》、《决战》、《天堂》无一不是这种模式的翻版，虽然相比前面所提到的欧美游戏，它们无疑在内容上差了一层，但论及游戏人气却毫不逊色。不同游戏文化的对决已经开始，作为玩家，你又会选择哪一方呢？



网游的“钱”途

■云南 善良的大灰狼







网游收费是维持网游运营的必要保证，但从2002年中到2003年初，真正开始收费的网络游戏数量却不及总数的一半，问题出在哪里？以驾驶机器人战斗为卖点的《神泪》宣布，玩家一天不满意，游戏就一天不收费，面对如此慷慨的承诺，玩家自然是连声叫好，但好的背后却不那么简单。韩国网游的大举入侵形成一股不可忽视的文化冲击，虽然中韩两国的文化具有天然的同源性，但面对别国文化的冲击，怎么做好对本国文化的保护与弘扬已成为一件头等重要的大事。

网游数量越来越多，怎样让自家的网游吸引到足够数量的玩家一直是游戏能否成功的关键。有了如此之多的选择，一方面玩家不会再对并不是完全满意的游戏专注，另一方面收费会导致部分玩家流失，竞争对手又多，于是迟迟不收费也就成为一种难言之痛。虽然有人声称一款网络游戏只需保持2500人同时在线就不会亏损，但面对几乎跃进式前进的市场，谁又能真正甘心2500人的不亏损状态？如此种种，加上某些网络游戏本身系统仍不健全，无法收费等情况，看来虽然网络游戏“钱”景喜人，但真要收钱，可不是那么轻松的。P

近期网游更新参考

游戏名称	升级版本	更新内容
金庸群侠传网络版	乔峰传奇	收徒授艺、开宗立派，体验乔峰的个性历程
石器时代	5.0宠物进化史	宠物融合
魔力宝贝	3.0龙之传说	人物造型更换，体贴新人
天使	天使新版	开放5星装备、城市地铁、新地图和怪物
天堂	火龙窟	新地图和怪物
热血	1.7版魔神归来	三大新系统、新地图、怪物

魔法决胜 Nit2的纯精灵战术详解

■湖南 Dboy

Human目前在WC Ⅲ中是一个战术相对固定的种族。初期使用步兵进行MF；中期配合一定量的牧师和女巫；后期如果必要的话，再配以高级兵种骑士和狮鹫骑士，或者干脆让步兵+牧师+女巫的组合一直战斗到最后。使用Human玩家之所以水平不一，只是因为操作、意识和对兵力转型时机的把握上的差别，还有各种单位在总兵力上所占的比例不同而已。这种相对固定的战术很容易让对手破解，只要对方能够摸清楚Human的发展节奏，就能够找准薄弱环节压制Human的发展，最终取胜。基于这种情况，很多著名的Human玩家都在不断的试验新的战术。比如：HumanEmperor的矮人火枪手战术，Nit2的纯精灵战术等等；其中Nit2的纯精灵战术非常的优秀。这种战术不但能够将Human中牧师和女巫的三种魔法使用的淋漓尽致，而且他的战术中很多小技巧有效的克服了Human监控地图能力不高，主力移动缓慢等弱点。Nit2使用这种战术击败了众多的BN高手，更是破解了现今绝大多数的流行战术，成为目前1.04版本中最值得大家借鉴的战术之一。下面我就详细地讲解和分析一下这种纯魔法兵种的战术。

Nit2：一个神秘的高手，美东服务器排名12，是美东人族的第三把交椅。现战绩为胜362场、负92场。曾经一度攀至美东第一的宝座，他的人族在魔兽界也是有目共睹的。


三个女巫和三个牧师配合大法师和山丘之王就能够轻松MF LostTemple上最强的Creeps。


利用Water Element吸引Creeps火力，能够大大减少我方损失。

可行性分析

Blizzard将WC Ⅲ中单位的属性全部量化，所以我们在决定兵种如何搭配之前都能够从理论上分析一下这种战术的可行性。首先，我们看一下作为主力的两种单位的各项基本性能。

从下表中我们可以看出这两种单位的性价比十分的高。特别是女巫，作为魔法单位却拥有比步兵更高的平均攻击力。在最新的1.04版中，女巫的减速魔法的射程和A.I.反映距离都被加强了，使得女巫的威力进一步得到了加强。女巫唯一的缺点是防御力相对薄弱。它的护甲是轻型而且不能够升级，所以害怕受到

基本属性一览表

女巫

所需金矿	所需木材	所占单位	生产时间	护甲类型	攻击类型	攻击间隔
180	20	2	30	小型	穿刺	1.75

牧师

所需金矿	所需木材	所占单位	生产时间	护甲类型	攻击类型	攻击间隔
160	10	2	28	小型	穿刺	2

升级效果一览表

女巫

段位	攻击力	HP上限	Mana上限	获得魔法
Adept	12-18	325	300	隐形术
Master	13-22	400	400	变形术

牧师

段位	攻击力	HP上限	Mana上限	获得魔法
Adept	9-11	295	300	Dispel Magic
Master	10-13	370	400	心灵之火

魔法功能一览表

女巫

魔法名称	减速	隐形术	变形术
Mana	50	50	220
功能说明	降低敌方单位攻击频率25%，移动速度60%，持续60秒。（可以设定为自动释放）	将我方任一单位隐性，持续120秒。	将敌方任一非英雄单位变成绵羊。绵羊具有原有单位的HP和护甲，但是不能够攻击。杀死召唤单位。持续60秒。

牧师

魔法名称	治疗	驱逐魔法	心灵之火
Mana	5	75	25
功能说明	治愈我方一非机械单位25HP。（可以设定为自动释放）	驱散一个范围内所有单位的附加魔法效果，并对召唤单位造成200点伤害。	增加我方一单位攻击力10%，并增加5点护甲。持续60秒。（可以设定为自动释放）

Normal攻击的伤害。这就需要加强女巫护甲的同时，尽量保证远离Normal型攻击的兵种。加强女巫护甲的任务可以由牧师的心灵之火魔法来完成，大法师和山丘之王可以作为抵挡对方Normal攻击的肉盾。遇到对方高攻击力单位的时候还可以使用变形术将它变成可爱的小绵羊。同时高等级的大法师的光辉能力可以保证女巫和牧师拥有用之不尽的Mana。

综上所述，这种用女巫代替步兵的战术可行性非常大。但是，这种战术需要比较强的操作能力，因为这个战术的精髓就是：远程兵种配合减速魔法的Hit & Run（Hit &Run：利用远程兵种的射程优势几乎无损失的完胜近身兵种的操作技巧）。



利用微操作尽可能早的MF高等级的Creeps，这样不但能够得到大量的经验值，还能够获得可观的资源。

发展顺序

这种战术的开局依然可以采用流行的各种Human开局方式。无论是采用Altar of King→Barracks→Farm的建筑顺序还是采用Altar of King→Farm→Barracks→Lumber Mill的建筑顺序都是可以的。不过，这种战术开局的目的是为了在保证迅速生产出第一个英雄的同时迅速的积攒Lumber然后进行基地的升级，所以一定要保证采集Lumber的农民的数量。因为要使用精灵作为部队的主力，所以第一英雄就只能够选择大法师。Barracks建造完成后生产两个步兵配合大法师外出MF，同时开始将Town Hall向Keep升级。

基地开始升级之后，为了能够保证兵力抵挡对方可能采取的Rush和MF高等级的Creeps，需要生产一些步兵。数量可以自由掌握，步兵的总数大约在5-6个就可以了。这些兵力足以保证在最初的MF效率和与对手接触的时候不会有明显的劣势。大约第一天晚上8：20左右就能够完成Keep的升级，这时候大法师也能够达到Lv3左右。然后，生产第二个英雄山丘之王，并且开始建造Arcane Sanctum。从这里开始就是Nit2纯精灵战术独特的地方了。很多Human玩家一



在完成两种精灵的Master升级之前，尽量不要达到Low UpKeep。



从图中我们可以看到，利用两个Farm就能够有效的降低对方肉搏部队的移动路线。大大的降低了我方所受到的伤害。



四个Arcane Sanctum一起生产，能够迅速补充失去的兵力。



般这时候只建造一个Arcane Sanctum，最多也不会超过两个。而在这种战术中，需要一次性建造三至四个Arcane Sanctum。有的玩家到这里会问需要这么多的Arcane Sanctum吗？这样不会浪费资源吗？这个问题大家先记下，后面我会进行详细的分析。

在生产山丘之王和建造Arcane Sanctum的这段时间内，经常会遇到对手的骚扰或者Rush。因为这时候Human的实力相对薄弱一些，骚扰能够拖慢Human的发展和兵力形成时间。为了抵挡对方的骚扰，又尽量不生产步兵，就需要配合Militia（用采集Lumber的农民变）配合防守。只要能够拖到山丘之王出来和Arcane Sanctum建造完毕，一般就不会有进一步的威胁了。Arcane Sanctum建造完成后，因为将女巫和牧师升级到Adept之后会大大加强他们的战斗力，所以要首先进行。然后生产4-5个女巫参与MF。这个时候要去MF一些高等级的Creeps，有意让步兵在MF中死掉，把人口单位让给女巫和牧师。再生产2-3个牧师参与MF，并保持UpKeep的状态。之后就可以将Keep升级到Castle了。

升级到Castle是为了将女巫和牧师升级为Master。而女巫和牧师升级到Master之后所拥有的魔法变形术和心灵之火都是在战斗中十分有效的魔法。没有掌握这两种魔法之前整个魔法部队的战斗力并不是很强的。所以，这段时间内如果遇到对方的强大部队，就不能够恋战。尽量避让，把重点放在MF上。如果对方进攻，利用基地的地形和农民，只要操作上没有什么失误，绝对能够抵挡住。只要这些方面做得好，当完成女巫和牧师的Master升级的时候。两个英雄大法师和山丘之王的等级至少能够达到Lv4和Lv3，也积攒了足够资源。然后利用三至四个Arcane Sanctum生产女巫和牧师，迅速把人口达到70单位。这样就完成了这种战术所需的生产和发展。以后在补充损失的兵力之余，资源就主要用在购买物品上了。

战术精髓

从上面我们能够看出，单从生产和发展来说，这种战术不能算是十分的独特和新奇。但是，对于Nit2的这种战术来说，生产和发展上的策略只能够算是这种战术的40%，更多的是融合在这个过程中众多的心得和技巧。正是因为这些技巧，使得这种战术脱胎换骨成为一种非常强大的战术。

一：Barracks和Farm的建造位置。Nit2有一个十分独特的“习惯”，总是将Barracks建造在离基地比较远的地方。这甚至成为了他个人的一个独特的标志。有的玩家认为这样做的目的只是为了将基地建筑的视野尽可能的扩大，在防止对手Tower Rush的同时也能在第一时间发现对手进攻和骚扰的企图。其实，这只是这种建造位置带来的好处之一。Nit2不但在Barracks的建造位置上有讲究；而且在Farm的建造上也很注意。他通过将Barracks和Farm建造在基地周围的路口上，在防守的时候利用这些建筑造成的狭窄地形，达到更好的防守目的。（其实这个技巧并不新鲜，早在Starcraft时代，如何堵口就是一个十分值得研究的问题了。）

二：Nit2选择了一条绝对单矿的战术。也就是在原有的金矿采集完之前，不开辟第二个基地。其实，很多高手这种资源的选择上都达成了共识。开辟分矿就意味着拉长了战线，也就是说扩大了需要防守的面积。而且建设基地，生产农民要占用很大的资源。很容易造成那个时期总体兵力的薄弱，让对方有机可乘。况且，在这个战术中作为主力的女巫和牧师的造价都非常低，而且不需要任何攻防的升级，不需要大量的资源。只要做好MF和防止骚扰的工作，一个金矿的资源足以形成最终需要的兵力。

三：在英雄培养方面应该均衡发展，两个英雄在整个战术上的作用都很大。而在技能点数的分配上，就要依据对手所采用的种族和战术不同灵活变化了。具体如何分配，后文的实战分析中将会详细的介绍。

四：上面讲到了，Nit2一般都会建设四个Arcane Sanctum。为什么要这样

做呢？首先，Arcane Sanctum的造价十分的低廉，只需210单位的Gold和70单位的Lumber，是Human所有生产建筑中价格最低的。其次，女巫和牧师要达到最终的战斗力，都需要进行两次升级。在这段时间之内Arcane Sanctum是无法生产兵力的。如果对方在这段时间内全力的进攻，就会打乱原本的发展节奏。拥有四个Arcane Sanctum就可以在完成升级的同时生产足够的兵力。另外，在这个战术中当人口达到40单位之后会有一段时间的兵力真空期，在这段时期过后需要尽快的达到70单位的决战兵力。四个Arcane Sanctum就能够保证在最短的时间内完成生产，缩短兵力薄弱的时间。

五：活用Sorcress和牧师的各项魔法技能。在这种战术中，女巫和牧师的各项技能都需要合理的利用。这里我主要讲一下女巫的隐形术和变形术魔法的使用技巧。

女巫的隐形术魔法是最容易被玩家忽视的魔法，很多玩家都只把它用于侦察和监控上。其实，这种魔法不仅可以用于侦察、监控，在两军交战的过程中也是十分有效的。比如说，在部队的行进中，让隐性的山丘之王作为整个主力的开路先锋。如果遭遇到了地方部队，就让山丘之王偷偷的走到近身部队的后面施展雷霆一击技能，不但能够使得雷霆一击技能攻击的敌人数目大大增加；也能够进一步的优先杀死低HP、低防御但是作用却非常大的敌方远程和魔法部队。而且在战斗的过程中，如果某个英雄受到了对方的全力攻击而身受重伤，就立刻用隐形术技能将其隐性。这个时候如果对方没有任何反隐性的物品或兵种，就无法继续攻击这个英雄。而这个英雄在自身HP恢复和牧师 治疗术技能的作用下很快就能够恢复HP，继续参加战斗。另外，在大法师学会群体传送之后，让隐性的单位赶往下一个MF地点，还能够大大地增强MF的效率。

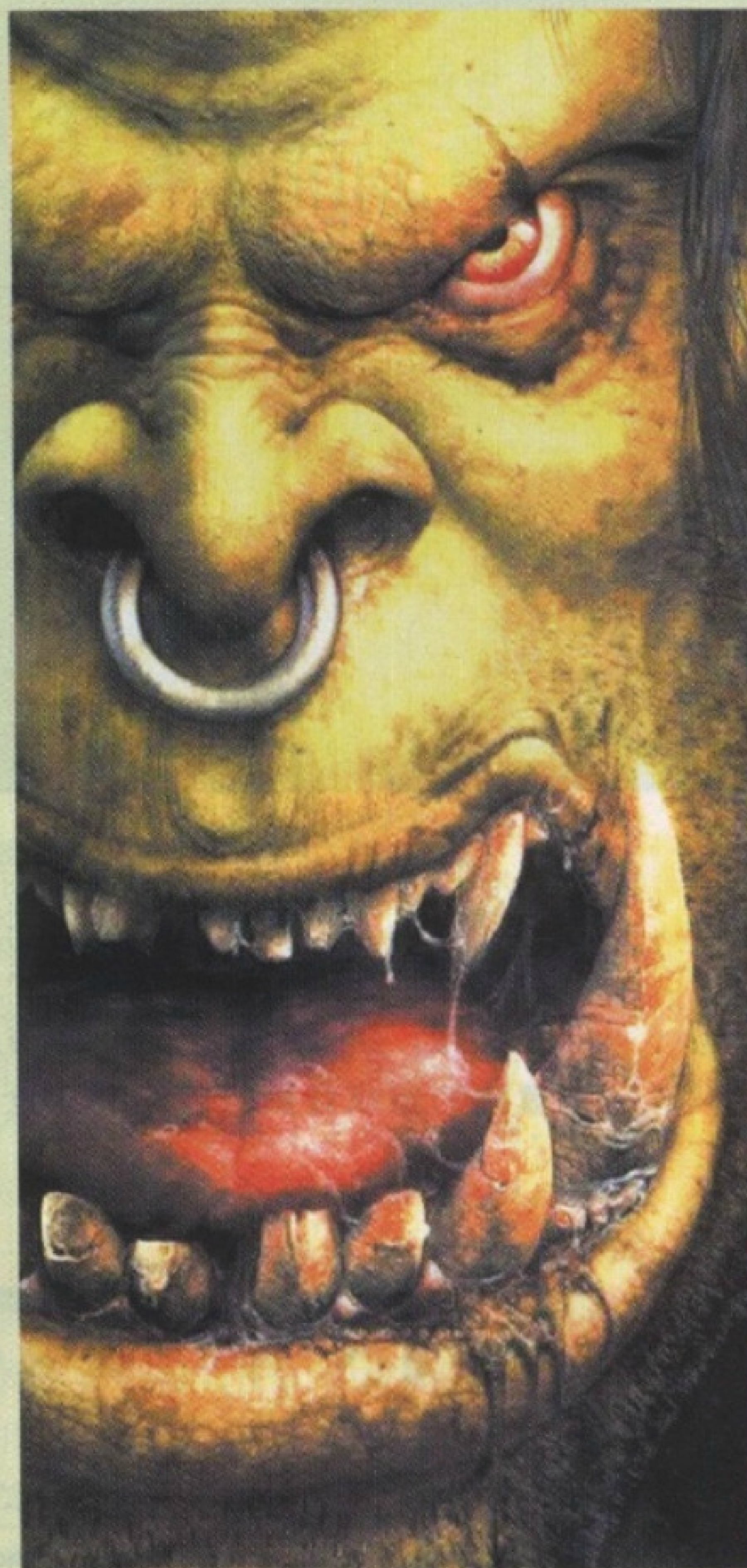
女巫的变形术作为女巫的高级技能，在战场上具有扭转局势的作用。但是，对方除非是高手，否则不会不使用驱散物品或者魔法的。所以在将对手单位变成绵羊的时候也要讲究一定的技巧。第一，不要集中的变对手的单位，而要“离散”地进行。使得对手使用Wand of Negation这样的物品是尽量不能够一次驱散多个单位上的魔法。第二，对付对方高级召唤单位，如：高等级的Water Element、Dire Wolf、Shadow Wolf、Doom Guard的时候可以第一时间用变形术技能将其秒杀，防止它吸引我方大量的火力。

六：在这种战术中，我们应该如何处理女巫和牧师数量的分配呢？从兵种的属性上我们可以看出：女巫的作用要明显大于牧师。所以女巫在兵力上所占的比重也要大一些，女巫和牧师数量比例约为2：1。牧师的作用主要是释放心灵之火、治疗术，并使整个部队拥有足够的驱散而已。

七：重视物品使用。目前很多高手都开始重视物品的购买和使用。因为将资源花在物品上，不用生产大量的部队，就能够大大增强自己的作战能力。这样做既保证了较低的UpKeep，有能够减少己方部队的伤亡，尽量减少给与对方的经验值。同样在Nit2的战术中，物品的辅助作用也非常大。在这种战术中，因为没有作为肉盾的近身肉搏兵种。所有的近身攻击基本上都由山丘之王和Water Element承受。所以，一定要加强对山丘之王的保护。尽量将增加防御，增加HP上限和补充HP的物品交给山丘之王。战局到后期要不断的购买补充HP的物品，除此之外大法师要保证随身携带着一个回城卷轴。大法师的群体传送虽然使得Human具有了极高的机动性，但是却不是能够从战场上逃生的有效手段。很多魔法和技能都能够打断群体传送的施法过程，一个回城卷轴可以保证主力部队迅速的逃离形势不利的战场。

所谓的战术其实只是发展思路和经验技巧的结合体。发展思路可以被学习和研究，经验技巧就只能够在汲取的同时多加练习和思考。而且在RTS中永远没有不变的战术和无敌的战术。任何一种战术只有变成自己的东西，融入自己的风格和变化才能够变得强大。

（Nit2 1.04版本Rep录像合集可以从http://www.war3cn.com/bbs...下载）





战斗中用隐形术使重伤的英雄免受一步的攻击。



隐性技能配合群体传送包抄正在MF高级Creeps的对方部队。

樱花大战



编者按：《樱花大战3》即将由第三波在PC上推出简体中文版，想必各位Fans已经期待很久了。《樱花大战》这个系列之所以得到无数玩家的喜爱，跟它平淡的战斗系统关系不大，动人的剧情和各具特色的角色是游戏大红的原因之一，另外，就必须得提到开发者为游戏所做的背景设定了。按照《樱花大战》当时开发的设想，是要塑造一个现实与虚幻并行的空间，制作者们在游戏的每一个细节上都进行了精雕细琢，力图将虚构的游戏背景融入真实的世界中，越深入这个游戏，便越被SEGA的实力和认真态度所感动……

亦幻亦真
——走入《樱花大战》的世界

■樱花大战中文联盟 Hikari Yami 真宫寺凤凰



樱花大战的故事发生在20世纪初日本的太正时期（樱花大战主要相关的两个时期“明治”、“太正”是设定为跟日本历史上同时期平行的架空历史世界，因此在年代的称呼上略微不同，在日文的读音中明治、太正和明治、大正是一样的），此时自明治维新以来的文明开化已进行了50余年，随着西洋文化和日本传统文化的交汇融合以及蒸气革命的影响，太正时代展现出一种与日本过去完全不同的风貌。该时代的特征是两种文化的结合成果出现在文化的各个领域，蒸气技术得到前所未有的广泛运用和发展。现在就让我们走进这个充满不可思议的蒸气机械以及神秘的咒术、灵力的世界，去感受一下花组的少女们所生活的那个时代。

上篇：

浪漫——太正时代的风情

自日俄战争后，日本垄断资本迅速发展，不论在城市，还是在农村，都逐渐形成了一个新的中间阶层——中产阶级。这一阶层在政治上反对当时的军阀官僚专制，要求实现政党政治，实施普选，从而形成太正民主主义运动。这些均具有鲜明的现代民主色彩。他们中有相当部分成为日本的新一代贵族，称为“华族”，神崎家族就是其中的代表。

自明治时代起，西方文明及生活方式逐渐影响逐渐到日本。到了太正时期，西方生活方式已普及到普通群众中了。特别是经过太正民主运动以后，明治时期仅为上层人物和知识分子接受的近代文化逐渐向大城市、中小城市及农村渗透。明治时代西式建筑一般以官府、学校、银行等公共建筑为主。

城市里相继建造了用红砖盖的洋房，在这些房子的西式客厅里，摆上了桌子和椅子，日本人称这些建筑为“文化住宅”。文化住宅内的房间很注意通风和采光。帝国歌剧团的少女们日常生活和演出的地方——大帝国剧场就是一栋典型的巴洛克样式的西式建筑，这点从它那显眼的马萨式屋顶就可看出来。其内部结构布置也完全是“文化住宅”的标准（帝国大剧场作为华击团的秘密本部，在建筑材料使用上，整体布局的结构和配置上都隐藏着许多秘密，因篇幅所限就不一一说明了。）

随着城市自来水、煤气的普及，日本人的生活水平不断提高。在着装方面，欧化速度远远超过住宅建筑速度。到了太正时期，公共汽车司机有了统一的制服，学校的学生穿上了统一的学生服，日本妇女也换上了西装。如果大家在玩《樱花大战2》时经常去接待室跟由里打探情报或回自己房间用蒸气通讯机收听帝都新闻频道就会知道不少关于帝都居民生活的情报，比如“今夏帝都的女子学校开始流行水手服样式的制服”等。

明冶时期起西方饮食习惯传入民间，到了太正时期许多西式食品已成了普通日本人的日常食品。另外，他们的家庭逐渐配备了西餐刀、叉及汤盘、咖啡杯等西式餐具、茶具。在花组的日常生活中不难发现，主食日式食品和使用日式餐具的人反而是少数。

西方文化的影响也在日本人的艺术文化生活中体现出来，他们在保持自己原有的国粹基础上也毫不介意地大量吸收外来的东西。不少优秀本土油画作品和优秀本土作者的出现，交响乐、爵士乐的大受欢迎，以及以演出西方歌剧形式为主的帝国歌剧团的走红都可说明这一点。

太正时期是个女性意识开始觉醒的年代，女性振羽欲飞，有宣扬“女性原是人类的太阳”观点的杂志发行，有女艺人出现，整个日本漫溢着女性解放的气息。许多新潮女性期盼着摆脱由来以久的束缚，她们学习西方女子的发型和衣着，倾向西式思维。也正因为几百多年来女性解放意识的萌芽，日本逐步成为世界的日本，女性的地位也得到极大的提高和改善。

太正文化清新而繁荣，其主张确立近代自我，宣扬个人主义、理性主义，崇尚学习西方先进思想、文化、技术。在此时代背景下的帝都——东京逐渐成为现代化建筑鳞次栉比，蒸汽铁道、地下铁道纵横交错，马车、人力车、蒸汽车川流不息的繁华都市。带有鲜明的现代性，充满着洋风与和风交织的浪漫气息……

下篇：

关于抗魔铁甲——灵子甲胄·光武是怎样运动起来的

帝国华击团的主战兵器，当代灵子力学和蒸气技术的最高结晶——光武，可以说是《樱花大战》的另一大主角。在那个时代，怎么会有像这种机器人一样的东西？它又是怎么运动起来的？下面就向大家介绍一下光武的基础理论知识及其基本构造原理。



建造光武的基础——Silsuis钢

Silsuis钢是拥有阻挡灵力特质的合金，而且也有作为传送灵力媒介的能力。这样矛盾的性质是因为它那非常匀质的结晶构造，就是说是因钢板的角度，可调整灵力的进出强度。装甲外是防御灵力的基础，而内侧则是传送灵力的媒介。而且，也可能做到只容许某种灵力的穿透。材料是铅和铁按照一定的比例混合而成。

Silsuis钢是19世纪中叶，在美国南北战争的战场偶然间被发现的。当时被南军魔术攻击紧逼的北军，偶然发现了这个，而且很快作为兵器实用化。在咒杀（咒杀就是通过灵力这样的力量将人杀害）之后的战场，在到处充满遭咒杀而死亡的尸体中，却有一个小孩生存下来。为什么这个小孩能躲过咒杀呢？那是因为当时他躲在蒸气牵引机之中。小孩所躲藏的牵引机因为十分粗劣，是由混杂有铅的铁材制成的，但却能防止咒杀的力量。这样的铁块拥有奇迹般的未知结晶化构造。在性能极端不稳定的涡炉中，发生这样特定的现象是极稀少的。

1900年，特殊钢制造技术由美国开发完成，之后北军将铅与铁作特殊的配合使之再结晶，因而造出了Silsuis钢，这种Silsuis钢有防止咒杀力量或魔力渗透的功用。

的确，在战争中，常有技术开发飞跃象征的事例。以后，作为对魔术兵器的基本技术，Silsuis钢在全世界被当做装甲兵器使用。

光武运动的灵魂——灵子机关

灵子机关是把人体内虚幻的灵力转化成光武实际可用的机械能的重要环节。

到了1919年，灵子力学理论确立。所谓的灵子力学就是将人的灵力（精神力）变换成灵子力（物质性的能量）的理论。当时根据这项理论，有一些关于灵子力引擎的构想，却因为仍处于不安定的状况，而无法实用化。因为光是靠人的灵力来驱动灵子机关是不可能的，为了将人的灵力变换成灵子机关需要的灵子力，并且增

幅放大，于是使用了灵子水晶。接下来为了将灵子水晶所释放出来的能量变换增幅到能驱动灵子引擎，灵子反应基板被发明出来。

灵子水晶是一种把人的灵力变换成灵子机械可使用的灵子力的媒介。由于灵子甲胄只能靠驾驶员的灵力来驱动，所以需要驾驶员具有相当的潜在能力和负重能力。为了减轻这些负担，就必然需要媒介的物质来转换驾驶员的灵力。在偶然被发现的一部分水晶中，测试出具有灵力穿透等特殊效果，非常适于做媒介。将这种水晶作为灵子力机关的一部分使用，就是从那时候开始的。虽然用人工也可精制出来这样的水晶，但纯天然的纯度和增幅性却更高。在《樱花大战》中魔神器中的“珠”，就是纯度99.9%的灵子水晶。

不过，灵子反应基盘又跟拥有灵力的人之间存在“相性”的特性（这里所提的相性，即人和机体之间的兼容性）。虽说这跟拥有灵力的人本身相关（毕竟拥有强大灵力的人不多），但有一点可以肯定的是，一般和拥有灵力的女性之间的相性比较好。灵子甲胄的驾驶员为女性居多，这个就是原因了。

神崎重工制造的灵子甲胄，是一种整个驾驶仓都可以感应驾驶员灵力的系统，它采用了在服装肩口部位设置连接器的设计。因为这样可使人体产生灵力的“灵子水晶纤维”和作为媒介的灵子水晶本体直接连接，所以这种方法比以前的设计而言，灵力的有效搬运性大约是2倍，反应时间缩短了1/3，灵子甲胄的性能被大幅度提高了。

就这样，人的灵力→灵子水晶→灵子反应基板→灵子机关这样的一套系统被定名为“灵子力循环系统”，威风凛凛的“光武”终于运动起来了！如果把光武比作一个人，作为“灵子甲胄”基础的人型蒸气机是光武的肉体，作为媒介的灵子机关就是血液与经脉，而里面的花组成员就是灵魂。

灵子甲胄

“灵子甲胄”这个名字非常好听，但在开发的初期，它叫做“以蒸气机关与灵子机关两种引擎作动力来源的二足步行人型蒸气机”。人型蒸气机虽然是和灵子机关结合的东西，却不只是人型蒸气机起到搭载作用那么简单。

第1个打开那种闭塞状况的是陆军的山崎真之介少佐，他提出了“灵子机关并用型人型蒸气机”的设计思想。他发现，纯粹的水具有很容易对灵子力发生反应的属性，而蒸气机关是利用水蒸发出来的蒸气，来作为运动能量的动力。很明显，蒸气是跟纯水属性相近的东西，在蒸气机关内部循环蒸气的作用下，灵子力就更加容易转换成机体动力了。在这种情况下，就算机体停止活动，只要蒸气量足够的话（就是指蒸气机关够大），就能维持灵子机关的运转了。为了让蒸气机关和灵子机关有机结合，开发出了能达到上面要求的复合机关，也就是灵子引擎，使得灵子甲胄的实用化向前跨进一大步。

之后有人提议将这灵子力引擎使用在人型蒸气机上，因为蒸气人型对蒸气引擎来说重量太重，使用灵子引擎说不定能获得较佳的动力。而正好在这个时候，山崎真之介少佐也在设计新型的灵子甲胄（但山崎少佐却在后来的降魔战争中失踪）。神崎重工把搭载了灵子力引擎的蒸气人型称为“灵子甲胄”，之后根据山崎少佐留下的基本设计，第1架日本国产的灵子甲胄“樱武”就这样诞生了。不过这架灵子甲胄“樱武”却在神崎堇作测试搭乘时被损毁。从实验机“樱武”中得到了教训，在太正十一（1922）年，终于完成了“光武”。在“樱武”到“光武”的开发中，得到神崎家小姐Sumire的帮助，特此一提。

上面介绍的仅仅是《樱花大战》严谨的背景设定的一部分而已，也许有玩家在乍尝试之后认为《樱花大战》仅仅是一款发生在特定背景下的恋爱故事而已，但是我们可以看到，像光武的科技设定这种并不为人所注目的细节，SEGA所下的功夫也并不比游戏中任何一个部分少。当玩家彻底进入这个世界，也许会发出“这究竟是虚构还是现实？”的感叹，《樱花大战》之所以成为经典的魅力也正在于此。 P

附录：各代机体说明

光 武	
所属	帝国华击团・花组
正式名称	虎型灵子甲胄兵器　光武
使用目的	维持治安/对降魔战斗
开发年月日	1922年9月（太正十一年九月）
设计草案	山崎真之介
设计者	神崎忠义
制造	神崎重工
配备	银座本部
整备负责	李红兰（花组队员）
管理负责	大神一郎（花组队长）
全高	2428mm
肩高	1821mm
换装重量	674kg
主机关	蒸气并用灵子机关
限界行动时间	2小时
备注	配备从一号机到八号机（四号、九号机欠缺；十号、十一号机后备机） 只有八号机是灵子感应型的改造机 只有五号机有特殊装备 各机搭载雷达、通信用微型蒸气演算机 基本操作系是直接操纵
固有装备解说	一号机（Maria・Tachibana机） 右腕装备灵子自动枪（子弹选择式） 二号机（神崎Sumire机） 装备Silsuis钢制长刀 三号机（真宫寺Sakura机） 装备Silsuis钢制太刀（刀刃长6尺） 五号机（大神一郎机） 装备Silsuis钢制小太刀（刀刃长5尺） 六号机（李红兰机） 肩部装载飞行炸弹发射机，内藏小型兵器 七号机（桐岛Kanna机） 两手装备强化型机械手“碎破” 八号机（Iris机） 没有武装，以乘搭者的念力进行战斗和移动



光武·改	
所属	帝国华击团·花组
正式名称	虎型灵子甲胄兵器　光武·改
使用目的	维持治安/对降魔战斗
开发年月日	1924年6月（太正十三年六月）
设计草案	山崎真之介
设计者	李红兰/花屋工场
制造	神崎重工/帝国华击团工厂
配备	银座本部
全高	2352mm
肩高	1875mm
换装重量	728kg
主机关	蒸气并用灵子机关（改良型）
限界行动时间	3小时

天武	
所属	帝国华击团·花组
正式名称	辰型灵子甲胄兵器　天武
使用目的	帝都防卫
开发年月日	1925年11月（太正十四年十一月）
设计草案	李红兰等
设计者	李红兰/花屋工场
制造	神崎重工/帝国华击团北海道支部
配备	银座本部
全高	3775mm
肩高	3245mm
换装重量	3652kg
主机关	蒸气并用灵子机关三型
限界行动时间	不明
备注	确认全部共9机 只有Iris机是灵子感应型 除了蒸气并用灵子机关外，还搭载变换都市能量的机构 脚步装备无限轨道和滚轮

光武F	
所属	巴黎华击团
正式名称	光武F
使用目的	治安维持/对妖魔战斗
开发年月日	1926年2月（太正十五年二月）
设计草案	帝国华击团/神崎重工
设计者	香奈尔机械小组机关部
制造	神崎重工/香奈尔机械小组
配备	香奈尔本部
全高	2592mm
肩高	2005mm
换装重量	600kg
主机关	涡轮机型蒸气并用灵子机关灵子力引擎Orage F11
限界行动时间	10小时
备注	与光武·改相比，蒸气涡轮变成二连装式，使得出力获得飞跃式的提升。化学反应触媒也比日本制的较为改善，变得更加高效率化。利用化学反应所产生的高温来加热水槽的水，使之产生蒸气，再以此蒸气来推动左右两个涡轮，之后由连接涡轮的两台发动机产生电力。

神武	
所属	帝国华击团·花组
正式名称	卯型型灵子甲胄兵器　神武
使用目的	对降魔战斗专用
开发年月日	1924年1月（太正十三年一月）
设计草案	山崎真之介
设计者	神崎忠义/李红兰/花屋支部
制造	神崎重工
配备	银座本部
整备负责	李红兰（花组队员）
管理负责	大神一郎（花组队长）
全高	3507mm
肩高	2758mm
换装重量	2520kg
主机关	蒸气并用灵子机关改·二基直列双发型
限界行动时间	4小时
备注	神武是日本第1台对降魔战斗专用兵器 各机搭载雷达、通信用微型蒸气演算机 脚部由活动车轮和无限轨道形成 背部搭载灵子加速器 表面装甲实施咒纹处理 基本操作系是间接操纵 连接有李红兰作成的复合型灵子动力增幅器
固有装备解说	基本装备和光武几乎完全一致

Eisen-Kield	
所属	星组
正式名称	Eisen-Kield Ⅲ型
使用目的	不明
开发年月日	1924年11月（太正十三年十一月）
设计草案	1919年（太正八年）Eisen-Kleid Ⅰ型是NOIGIA公司的人得到神崎重工的人员及技术援助后共同开发出来的
设计者	Carl Ostwald
制造	德国 NOIGIA公司/Jean Leo
配备	银座本部
全高	3132mm
肩高	不明
换装重量	728kg
主机关	蒸气并用灵子机关三基并列（通称Y型）
限界行动时间	3小时
备注	Eisen-Kleid，中文原意是“铁裙子”（似乎是女孩子专用机的关系） 十字型Monochrome eye（准复眼型） 全体机数不明 这机关被称为Y型是因为3台灵子机关排列成Y型的关系。3台机关轮流发动，可以一直保持高出力。该系统令机体可没有time lag地将驾驶者的动作展现，光武等便做不到了。但也因这样，Eisen-Kleid打从设计上就要求驾驶者拥有强大的灵力，可说是为精英部队星组度身定造设计的机体。

光武F2	
所属	巴黎华击团
正式名称	光武F2 Deuxieme
使用目的	维持治安/对蒸气兽战斗
开发年月日	1926年9月（太正十五年九月）
设计草案	不明
设计者	香奈尔机械小组/李红兰
制造	巴黎华击团工厂
配备	香奈尔本部
全高	2592mm
肩高	2005mm
换装重量	737kg
主机关	涡轮机型蒸气并用灵子机关灵子力引擎Orage F11.bis
限界行动时间	10小时左右

PS：文中的引用的设定&资料皆为RED官方公式设定，特别感谢梦织时代san收集整理的各代机体表。



《虚幻竞技场2003》火箭筒使用战术

■游侠创作室 Sealaugh

作为UT的标志性武器之一，火箭筒的威力在《虚幻竞技场2003》（以下简称UT2003）中被削弱很多，第一攻击模式下发射的火箭枚数由6枚降为1枚，第二攻击模式也不是原来的霰弹攻击，而变成了3枚火箭弹。原来拿到武器后乱射一气也能“磨”死敌人的做法肯定行不通了。其实，制作小组这样修改武器属性也是为了增强游戏的平衡性，我们可以看到，第一攻击模式下发射的火箭弹飞行速度要比原来快了，这就带来很多战术上的变革。为了能让大家更快地适应这种改变，在UT2003的世界里纵横驰骋，小生在苦心钻研两个多月以后，精心“炮制”了这样一份“火箭筒使用方略”，希望能够派上一些用场。主要来说，使用火箭筒要注意以下几个问题：

在第一攻击模式下，要使“提前量”稍微滞后，大家都知道，UT不像CS，子弹会在空中飞行一段时间，所以计算人物运动的轨迹就显得很重要。现在如果再像以前那样打敌人，有可能就是给敌人发了一颗“信号弹”，根本起不到作用。有可能的话，可以让队友用迷你枪（Link Gun）或是生化枪（Bio-Rifle）Lock住敌人，再伺机作出反应。往敌人脚下打仍然是使用火箭筒的终极秘技之一，由于飞行速度更快，导致弧度也会变小，因此要注意射击的时机问题。当对付跳起的敌人时，同样要注意飞行曲线对精度的影响。

在第二攻击模式下，要时刻注意敌人的动向。由于第二种攻击模式会放出3颗速度一般的火箭炮，但覆盖面极其广泛，所以很适合对付冲锋型或连续小跳的敌人。这种模式的缺点是射速太慢，很容易在射击间隔时被人袭击，所以同样应该与迷你枪或生化枪配合使用。有一点问题要注意，UT2003中新增加了一种双级连跳，如果敌人使用它来躲避你的攻击，就应该果断放弃第二模式，改用第一模式或脉冲枪（Shock Rifle）。

其实除了操作，打心理战有时也能取得奇效，下面举一个这样的例子，也是火箭筒与其他武器结合的精彩片段：两玩家相遇巷战，玩家甲采用高射炮（Flak Cannon）这种肉搏利器，而另外一个玩家乙只有火箭筒，这时乙便利用自己满血满甲的优势，不断以第一攻击模式攻击远点（射击角度抬高），使得甲不断接近乙。甲一边暗自得意，一边疑惑为什么乙会作出如此自杀性的行径（高射炮近身碎片攻击力极强），正当甲踌躇满志地准备给乙最后一击时，却发现自己的血突然不断减少，然后就不解地归西了……其实乙是利用了一把盾牌生成器（Shield Generator）的近身攻击原理，在火箭筒的不断骚扰攻击之后，乙已经开始换武器了。

也许大家已经看出了，在资料片中，火箭筒对操作的要求之高是前所未有的。小生所说的这些方略只是作战时的一些小技巧，真正对于操作和手感的掌控、落点和轨迹的判断，还需要平时的不断练习。

《模拟城市4》财政指南

■贵州 yago

《模拟城市4》第一生存要素是利润，作为一名合格的市长首先必须保证财政盈利才能谈发展。盈利，尤其是初期的盈利至关重要，以下是一点心得：

首先大量修造居民区，尽快让人口上去，但同时要保证交通和水电。最常见的办法是修两条双股公路（Road）以十字交叉形成主干道，十字中心地区先造风力发电站和水塔，然后向外辐射铺展居住区和商业区，两者比例大约为5:1。居住区和商业区的占地面积不要太大，一般2×4或2×3即可，各区块间一定要以公路相隔，新建地区的地下水管建设要跟上。随时根据当前的电力需求调整风力发电站的工作效率，否则发太多电用不了，还浪费财政预算。最好不要忙着规划工业区，特别是低密度的农场根本就别建。人口上千后可以考虑在中心地区修建消防所，关键要看收支是否能够支撑，下一步是小学，然后才是诊所。记得在中心地区留下足够的空地，否则届时现拆房子会造成不必要的损失。当向外辐射到一定距离后继续以原先的中心为核心修建双股环城大道，以此模式可建立多个小城区，最后合并成一个巨城。



随着城市的扩大，高污染的发电站和工业区都尽量修得远离生活和商业区，污染大了后谁都不愿来这里做生意或居住，地价自然大跌，高收入人群也会减少，所以一开始就要规划好。水电等基础设施会老化，一定要在报废之前购买新的换上，否则全城停水停电会要你的命。当支出过高时先考虑猛砍教育卫生预算，逐步扭亏为盈后再恢复。教育是向高层次发展的关键，务必在城中修造全套教育体系建筑，有高学历才能有高收入，然后才有高科技企业和摩天大楼。任何时候都要盯住财政收支表，盈利不高或亏损的情况下绝对不能再扩建公益设施，必须找到亏损的根源并解决问题后再考虑发展，保持平稳步伐是这个游戏中的生存原则。

《机甲战士Ⅳ——雇佣兵》键位设置技巧

■山西 铁血战将

《机甲战士Ⅳ》不同于一般的射击游戏，由于是操作机甲进行作战，因此对运动方向和射击角度的控制变得相当重要。在第一期看到“转圈灭敌法”，认为其中一些操作键位能设置得更好。

《机甲战士Ⅳ》支持完整的鼠标操作，因此绝对要充分利用，鼠标可比键盘控制的精度高多了，比起手柄也要强不少。我使用鼠标的X轴控制机甲的运动方向，Y轴控制俯仰角，可以对机甲运动所需的角度变化作出最敏捷的反应；负责机身转向的按键移至最顺手的A和D，这样设置正好和现在的FPS游戏键位相反。这是由于在激烈的机甲对抗中，角速度的重要性远大于对绝对速度的要求，A和D能在机身不断变化的角运动中为射击提供最好的稳定性，大大提高命中精度，而鼠标的灵敏又能使机甲迅速占据有利的作战态势；把W和S设为加速和减速，有利于在作战中快速调整机甲的运动状态，使对手难于瞄准目标；其他的键位也需尽量紧凑，以方便使用，比如Q为显示敌机甲状态、E为显示友机甲状态、X为瞄准镜、F为冷却剂等；鼠标按键全部设置为开火，推荐使用三键鼠标，因为机甲的的火力配置十分讲究，只靠一个开火键根本无法发挥武器的威力。食指键一般为速射武器组合，比如广角脉冲激光和速射炮，中指键一般为重型武器或远程武器组合，比如重型自动炮、大型激光、粒子炮和电磁炮，建议第三键专用于远程飞弹，因为飞弹有瞄准延迟的特性，需单独控制。这样一来，各类武器便能发挥其各自的威力。

除了键位的合理设置，机甲的武器搭配、装甲佩挂、速度设定和辅助装备加载也有许多技巧。我刚开始喜欢用光束武器，重量轻又没有弹药限制，但后来发现高能光束的热度太大，在战场上无法满足高强度的攻击需求，白白浪费了许多宝贵机会！自动炮重量大但热度极低，实际攻击效果相当惊人，只要能熟悉它的瞄准特点，便能成为玩家最得力的武器。我在自己的重型坐骑上同时佩挂两门克兰自动炮10型，曾经两炮就解决了对手一台中型机甲。至于载弹量的问题可以通过增加弹药量来实现，另外要善加利用活动修理平台，它不但能修理机甲，还能加满弹药，不要浪费了哟！我不大喜欢飞弹，因为在高速运动中锁定目标非常困难，同时还大幅降低自己的机动性，而且弹药消耗量十分惊人。我就曾痛快地“虐待”过一部可怜的“鹰爪”，因为它没几下便将所有的飞弹都打光了。当然，飞弹对付固定目标还是很不错的，建议搞破坏时装备上。装甲佩挂应侧重对重型武器装备部位的防护，如机甲的两侧和两臂，中央机身也是容易中弹的部位，应重点防护。相对来说腿部可只做少量防护，这样可以节约宝贵的吨位增强机甲的攻击力。许多玩家没有注意到能够通过降低机甲速度来提升可支配吨位，其实许多中型机甲根本不需要默认的最高速度，完全可以通过降低速度来增加武器或装甲，实战中90公里以上的时速基本上只是摆设，没必要设得更高。附件中最有用的是反飞弹系统，有条件一定要装备上，跳跃系统纯属垃圾，千万要去掉，还能空出3吨的空间！散热器能少装就少装，尽量使用热能低的武器，在战场上热得冒烟抛锚可不是闹着玩的。

《天骄——秦殇世界》刺客心得

■北京 Lee

首先说说属性的分配问题，《天骄》中的人物属性分力量、体质、敏捷、智慧、悟性和魅力6项。有些常识的玩家都知道敏捷对于弓箭手来说是最重要的属性，《天骄》中的刺客也一样。敏捷不但可以提升刺客的攻击速度，还可以提高闪避率，这样就弥补了刺客攻击和防御力较弱的缺陷。除等级需求外，装备弓所需求的属性就很要求敏捷，而弩要求强壮比较高。所以建议大家前期都选择用弓，除去为穿防具加在体质上的点数外尽量都加在敏捷上，想用弩等等级高了有富余点数再说。

其次讲讲技能的选择问题。第一，打造技能一定要学，尽量不要花钱去买装备，稍好一点的装备都很贵，自己找材料打造的装备比较好，打造物品时如果所有材料都是同一系的就可以出现该系特有的属性，如全火加金防等；第二，“遁地无形”这个技能非常好用，使用之后就有隐身效果，可以去任何能去的地方。打Boss时隐身过去，不用担心路上有其他敌人追着你跑，遇到危险时也可以隐身逃走；第三，“爆炸陷阱”是不错的群杀技能，在上面加几点技能点会让你升级赚钱两不误；第四，其他如“乱箭齐发”、“连珠快箭”等攻击技能感觉不是很实用，射一箭就需要消耗十几点精气，对有的刺客来说怎么消耗得起？在没有得到恢复精气高和吸取精气高的装备之前还是不要加了，用基本的弓箭射击技能就可以了。“流星箭影”虽然只消耗1点精力，但这个技能要多加几级才能有明显效果，还是把技能点留给后面更重要的技能吧。



最后谈谈其他比较重要的心得。《天骄》这个游戏不能连续吃药补血，所以在战斗中不要吝惜吃药，生命到一半的时候就吃，人物死亡之后很耽误事，还会丢钱降经验。抓紧做任务，任务的经验值和金钱奖赏都比较高，加上打仗赚的钱足够大家买药，且尽量组队去得经验高的地方打。在游戏里要和大家礼貌相处，多交朋友，有自己角色用不了的好东西就送给别人，这样别人也会送你东西，我有3样好装备就是朋友送的。

在主持上期补丁铺时，南方遭遇上多年未遇的寒流，宁波也是在时隔数年之后下了本世纪的第一场雪，本以为这个冬天将十分寒冷，而几天之后的晴朗天气却又让人感受到春天的临近，天气的变化似乎又与游戏有些关系。而这几天同时又迎来了英文游戏的一个小高潮，其中包括微软的《不可思议的生物》，EA的《模拟城市4》都是经典，让小弟忙得不亦乐乎。

游侠补丁网：CX

《模拟城市4》（SimCity 4）完美免CD补丁

一个公司可以创造一个游戏系列，而一个游戏系列同样也可以打造一个公司的神话。Maxis公司是模拟经营类游戏的始祖，以《模拟城市》（SimCity）、《模拟公园》（SimPark）、《模拟人生》（The Sims）享誉业界，缔造了一个模拟王国。而《模拟城市》系列却是王中之王，更重要的是大家都能从中找到当市长的感觉，毕竟这个职业很不错。

补丁下载： http://patch2.ali213.net/newpatch13/simcity_4_no_cd.zip

使用方法： 最大安装游戏后复制EXE执行文件到游戏目录并执行。

补丁效果： 无需光盘即可完美运行游戏。

《模拟城市4》（SimCity 4）无限金钱修改器

原来当市长也有自己的烦恼，特别是感到钱不够用时更是如此，什么地方都要花钱，每个部门都来向你要钱，而仅有的一些税收早已被你花得所剩无几，原本你还计划造一幢摩天大楼，而手中的资金却只够买几棵树苗。入不敷出的日子会让你感到市长的日子并不好过，自己是不是应该改行。

补丁下载： http://patch2.ali213.net/newpatch13/dev-simcity4trn1.zip

使用方法： 先运行修改器再运行游戏。

补丁效果： 在你当市长期间，你不会为缺钱而发愁。

《不可思议的生物》（Impossible Ceatures）三项属性修改器

《不可思议的生物》选择了一个更奇异的角度。游戏背景设在20世纪30年代南太平洋的荒岛上，天才科学家ErikChanikov博士和助手LucyWilling博士以及自由战地记者RexChance将和一个邪恶富有的美国企业家及其领导的怪兽军团展开殊死搏斗。玩家的目的就是以其人之道还治其人之身，与之来场怪物大战。游戏中基本上只能由两种不同类型的怪物进行合体，概念类似我们熟知的“炼妖”，听起来游戏的确有些不可思议。

补丁下载： http://patch2.ali213.net/newpatch13/impossiblecreatures-trn3.zip

使用方法： 先运行修改器再运行游戏。

补丁效果： 资源无限，农民的工作就是建造建筑物。

《不可思议的生物》所有生物激活器

游戏中共有超过50种不同的稀奇古怪生物让玩家们组合并组成一支强大的怪物军团，以世界的救星为己任。这个补丁可以让所有怪物全部登场。

补丁下载： http://patch2.ali213.net/newpatch13/ix_ic_creature_unlocker_v1.0

使用方法： 将压缩文件解压至游戏目录下。

补丁效果： 游戏中的动物组合将更为丰富，众多组合令人眼花缭乱。

《天龙八部》加强版全物品武功初始存档

一直以来笔者已不对智冠的作品抱有太大希望，但此次重新制作的《天龙八部》却带来了一些新意。游戏采用类似《金庸群侠传》的游戏模式，主角并非原著中的人物，而是将一个虚构的角色融入《天龙八部》之中，完整体验到《天龙八部》中发生的点点滴滴。你能控制的也只有这一个角色，加入队伍的其他人物都将由电脑控制。

补丁下载： http://patch2.ali213.net/newpatch13/tl8savead.zip

使用方法： 复制Save目录下所有文件到游戏Save目录，游戏时读取此记录。

补丁效果： 在初涉江湖之时已将众多武林绝学集于一身。

《命令与征服——叛逆者》（Command & Conquer: Renegade）v1.0.36升级档及免CD补丁

这个应该算是Westwood近三年来一个有点水平的游戏，同时这个游戏也让Westwood从快被人们遗忘的行列之中拉了回来，至少这个游戏证明了Westwood这个昔日的巨人还存在。在不久前Westwood发布了《命令与征服——叛逆者》v1.0.36升级档，调整了一部分游戏内部参数。

补丁下载： http://patch2.ali213.net/newpatch13/renegade136.zip

使用方法： 先使用官方升级档升级到v1.0.36版，再下载ftp://ftp.westwood.com/pub/renegade/updates/renegade_1036_english.exe，复制EXE执行文件到游戏目录。

补丁效果： 无需光盘即可完美运行游戏。

《寂静岭2》（Silent Hill 2）完美内存修改器中文版

KONAMI的招牌作品《寂静岭》系列一直被称为恐怖AVG类游戏的双姝之一（另一为CAPCOM的《生化危机》系列），不过和生化系列通过感官直接刺激来营造的恐怖效果不同，《寂静岭》系列注重对游戏气氛的渲染，让玩家感受到来自内心的恐怖。遗憾的是，《寂静岭》系列以前只在TV平台出现，让PC Gamer望洋兴叹。现在好了，KONAMI已经将系列的最新作《寂静岭2》移植到PC平台，并在2002年圣诞推出，算是了却我等PC Gamer的一大心愿。

补丁下载： http://patch2.ali213.net/newpatch13/jjledit2.zip

如何启动修改器：

修改器和游戏谁先启动并不重要，关键是游戏的执行文件必须叫“sh2pc.exe”，否则修改器无法工作。修改器和游戏启动后，可以看“Version：”右边显示的是什么，如果是“Correct”，说明游戏版本正确，如果是“Wrong”，就说明版本不对，奉劝不要使用此修改器。在玩游戏时通常不需要切换回桌面，因为大多数功能都有热键，至于热键是哪些，请看下面或将鼠标停留在按键上看其提示；但如果你需要切换回桌面但又不行，请试着将游戏分辨率调成和桌面的不一样应该就可以了。

如何使用修改器：

使用Inventory Modifier得到武器，“X1”到“X6”全部是10进制的数字，改变这里面的值很容易让游戏出错，所以如果你没有经验，建议只用我推荐的修改：

步骤一：打开Windows的计算器，调到科学计算的模式，将X1中的值与“54256”进行运算，把结果填入X1；

步骤二：把X2中的值与“1”进行运算，把结果填入X1，这样男主角就拥有了所有武器，但这时弹药还是空的。

补丁效果：有时会让你感觉不到游戏恐怖，甚至能让怪物觉得你很恐怖。

NBA Live 2003之官方升级档

篮球是一项世界性的球类运动项目，而美国的NBA曾是许多篮球爱好者的梦想天堂，轰动世界的篮球巨星迈克尔·乔丹也是在篮球运动最鼎盛时被众多的篮球Fans尊称为“飞人”。NBA Live 2003让玩家的NBA篮球明星美梦成真，充满动感的NBA Live 2003将带着创新改良的游戏玩法引领玩家进入超真实的快节奏NBA运动世界。

补丁下载：http://patch2.ali213.net/newpatch13/nbaupdatex.zip

使用方法：复制Update目录下的所有文件到游戏目录，执行Install.bat。

补丁效果：出色的游戏更为完美。

NBA Live 2003免CD补丁

不错的游戏，却非要带着光盘运行。

补丁下载：http://patch2.ali213.net/newpatch13/nba2003up1.zip

使用方法：运行游戏的官方升级档后复制EXE执行文件到游戏目录。

补丁效果：无需光盘即可完美运行游戏。

《天龙八部》无敌修改器

《天龙八部》带来一些新意，但无聊的升级还是让人心烦，这个无敌修改器会让你省心。

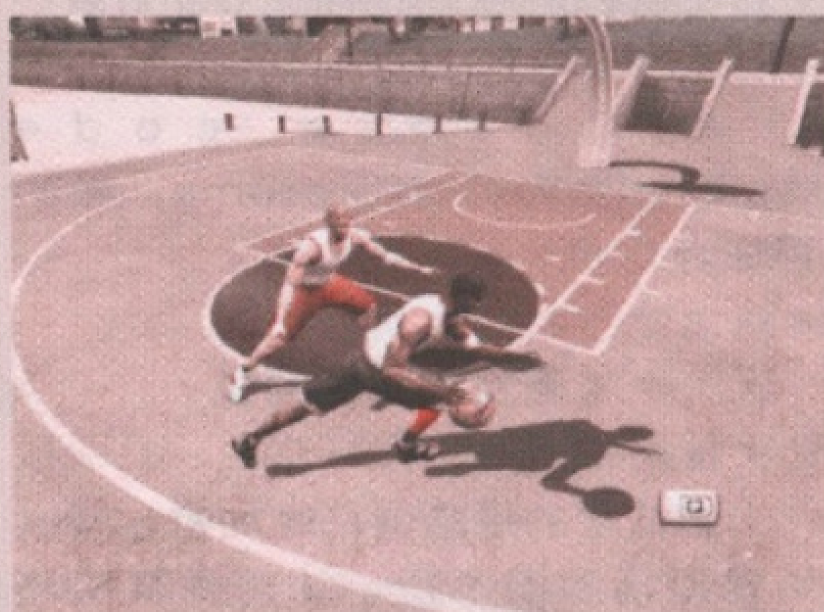
补丁下载：http://patch2.ali213.net/newpatch13/tl8edit2.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

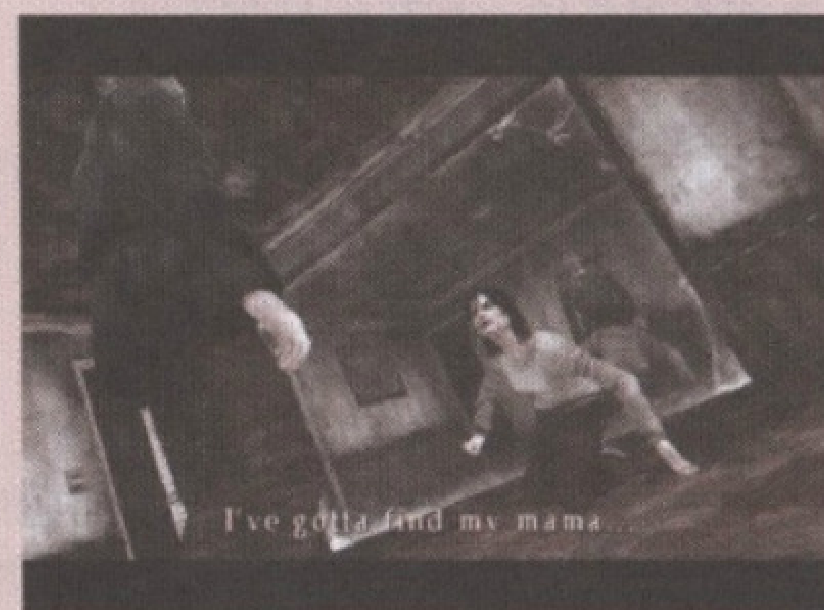
补丁效果：可以让你在游戏中有少林寺无名老僧的神奇功力。

《天地劫外章——寰神结》男主角超级初始存档

无论如何练功总是有点无聊，不不妨试试这个存档。









补丁下载：http://patch2.ali213.net/newpatch13/hsjsaveman.zip

使用方法：复制Save目录下所有文件到游戏Save目录，游戏时读取此记录。

补丁效果：游戏中的敌人已不是很难缠。

《秦殇》地方版超搞笑语音包（感谢游民部落网友LionHeart）

这个游戏可以说是去年国产游戏的一个亮点，尽管游戏性的基本元素还是那些大家所熟悉的砍杀怪物和拾取掉落的金钱，然而这些常见的元素有着真实的历史细节和与中国古代相符合的故事情节，还有游戏中男主角英雄般的浪漫故事、绚丽的魔法、中国古代的各种武器和道具、稳定的多人游戏模式。

补丁下载：http://202.106.185.223/updatex_1024/qshupdatex_03_01_14.zip

使用方法：这是《秦殇》地方版超搞笑语音包，将Sound文件夹解压到《秦殇》所在目录下，然后运行游戏。

补丁效果：可以听到游戏刚开始时的经典语音对白，包括兰州、陕西地方话，超级搞笑。

《天使帝国Ⅲ》全部关卡存档

《天使帝国》系列作品可以说是大宇成长史的缩影，而此次游戏更在人物设定上力求创新，制作小组不仅重新架构了爱斯嘉大陆的原创历史背景与神话传说，而游戏依然采用传统战略RPG的关卡模式，这使玩家在攻克关卡后很有成就感。

补丁下载：http://202.106.185.222/save_1024/tsdg3save_03_01_07.zip

使用方法：将存盘文件解压至游戏目录下。

补丁效果：可以利用每个文件在每个关卡中任意穿梭。

《扎克——异形猎手》（Zax：The Alien Hunter）简体中文汉化包（游侠网小旅鼠制作）

其实《扎克——异形猎手》是一个相当不错的FPS游戏，但在国内了解这个游戏的玩家却不多，也许语言才是问题的关键。

补丁下载：http://patch2.ali213.net/newpatch13/zaxcn.exe

使用方法：解压后直接执行安装程序。

补丁效果：完美汉化英文版《扎克——异形猎手》。

本期秘技由新浪网游戏世界提供 Http://games.sina.com.cn

《食肉动物——冰河世纪》秘技

在游戏中输入“debugup”便可看见坐标及恐龙所在的位置，除非你向它们开枪，否则是不会被发现的。

另外你还可以按如下键位获得相应的效果：

Ctrl：快跑
Shift+S：慢动作
Ctrl+N：长跳
Shift+T：显示刷新率
Shift+L：飞行模式
Tab：地图全开
Shift+]：加大视野

《天地劫外章——寰神结》秘技

最强的剑：

在最终决战前去找扶桑树精说话可以使邪煌霸剑增强，比古剑龙皇还强很多（攻击+1050哦），总算让主角挣回一些面子了。

赚钱小秘技：

在一开始进入濮阳城后，可以去赌博的地方，有赌赛跑的一次押500，猜中可以得1500。可以先到外面存档，再进去赌，赌中就出去存档，没有中再读取记录，如此反复做，有一点点麻烦而已，但对于初期的玩家可算是致富的方法哦！

后期是到嵩山无限拿密室的迅神五书，一本2500，赚翻！当然也可以直接找商人狂拿明光神铠，一件8000多的，更快！

《魔法门XI》超级修改法

想修改MM9的技能、等级和各种魔法吗？打开存档文件，在你每个人物的最后字节，也就是下一个人物的名字前（可以直接搜索人物的名字），每项占4个字节。01为专家，02为大师，03为宗师（改4个字节的第一个，其余3位都改为00，这样所有的技能即为宗师级），共计23项。

再向前推23项为你所学会的各种技能等级，可改为64（十六进制），其余3字节也改为00，这样你就会所有技能了！

在此之前的字节是你所会的魔法，每种魔法占一个字节，改为01就可学会所有的魔法，以后就不用四处奔波了。

《战地1942》秘技

在单人游戏中，按下“~”开启控制台，输入以下密码即可：

aiCheats.code Tobias.Karlsson：无敌模式

aiCheats.code Jonathan.Gustavsson：消灭敌人的BOT

aiCheats.code Thomas.Skoldenborg：消灭BOT

aiCheats.code BotsCanCheatToo：BOT也可以作弊

aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAIProgrammer：切换AI状态

aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome：新的再生点定位

《天龙八部》秘技

快速升级大法：

游戏里的经验值已经加密，所以用普通修改器不行，让很多喜欢该游戏的玩家很不爽，所以公布一个快速升级的好方法，让大家不至于总被一些狼虫虎豹咬得很惨。

在游戏的初期可以先攒点钱，最少要10万，或直接改钱也行（钱可以改）。然后往大地图的东北方向找到长白山，进入长白山到最后一个场景可以看见冷川道长，找他可以买到石龙元麟，这个东西可以加5000经验值，可以买3个，一个3万，全部买下再用修改器把它的数量一改，修改的方法不用多说。现在就只剩下吃了，人物最高可以升到99级，只用普通攻击已经是天下无敌了。

《异形2——原始猎杀》秘技

在游戏中，首先按下回车键，然后键入下面的代码：

mpcanthurtme：无敌模式
mpschuckit：增加武器弹药
mpsmithy：装甲全满
mpkohler：弹药全满
mpstockpile：弹药全满
mpbeamme：传送至关卡开启处
mpsixthsense：穿墙模式
mpicu：第三人称视野
mptachometer：显示速度信息
mpsizeme：显示体积信息
mpgrs：显示旋转信息
mpgps：显示位置信息
mpfov：调整视野信息
mpvertextint：调整文本颜色
mplightadd：调整光线信息
mpbreach：调整武器信息

《幽灵行动——古巴风云》秘技

在游戏中按下小键盘上的回车键开启控制台，然后输入以下密码即可：

cisco：每次选定一个目标
refill：物品栏填满
kit (kit file)：改变工具箱为指定档案工具
rumbleoff：关闭固定摇晃屏幕
rumbleon：打开固定摇晃屏幕
run：快速移动
superman：无敌模式
hidecorpse：隐藏尸体名字
shadow：隐形
autolose：目前任务失败
mark：标示心灵传送位置
mark2：标示心灵传送位置
extremepaintball：弹子球模式
loc：汇报目前位置
boom：屏幕摇晃
setgama (0.0-1.0)：设定Gamma显示值（预设为0.5）
showtextureprops：显示目标材质特性
squirrelkite：松鼠发射器
god：自杀
rock：接管敌人基地
teamsuperman：团体无敌
teamshadow：团体隐身
teleport：心灵传送
spawn：心灵传送至预设位置
toggleshowactorstats：切换演员信息
toggleai：切换AI
tracers：切换追踪器信息
toggleshowframerate：切换框率显示
togglemovetrees：切换冻结树木
toggleshowinterfacestats：切换界面信息
toggleshowlevelstats：切换等级信息
toggleshowperfcounters：切换性能计算
toggleshowsystemmemorystats：切换系统记忆信息
toggleui：切换使用者界面
ammo：弹药无限
unlockheros：打开英雄角色
autowin：赢得目前任务

留言板

广西 王嘉斌

为什么看了第2期就想写信呢？因为上弦月的编辑导语里说：“废柴，是一个新生词汇……”其实，“废柴”在说粤语的地方都不知道用了多少年了，现在居然变成了网络上的“新兴语言”，好玩儿！我再写几个粤语用词推荐给上弦月：

懵佬——和懵懂差不多的意思，语气较强。

车大炮——吹牛。

串——很拽的样子。

运桔——给人添乱，找麻烦。

扑街——骂人话，就是小心上街摔跤的意思。

哈哈，不知道这些词能不能像“废柴”一样在网上流行。

四川 赵科杰

这可是我碰到的真事：有天我受人之托将一本《大众软件》送到某地，按地址找着了那户人家后，敲门没人答应。再敲，门后传出苍老的不耐烦的声音：“谁呀？”我不禁打个寒战，硬着头皮问道：“请问是您家要的《大众软件》吗？”就听见屋里面有什么摔倒的声音，急促脚步的声音。然后，门开了，站在我面前的人足有60多岁！仍然是苍老的声音，但却充满了活力：“是我订的，是我订的！小伙子，实在太感谢你了！”还没等我回过神来，对方已经将我手中的大软夺了过去。“太好了，这次我通关有望了……”老先生唠叨着关上了门，剩下我还在那里发呆！真想问问他玩的是什么游戏。

北京 金鱼同

我最喜欢金山，所以TOPTEN选票上全填了金山软件，“爱”就一个字，没理由！

黑龙江 顾源媛

我20岁生日那天，买到了《大众软件》2002年第24期，成功注册了“晶合后院”，还填写了TOPTEN选票。希望我的榜评可以登在TOPTEN上！

我的榜评：我喜欢QQ，它让我与失去联系的朋友再次联络，它让我受伤、郁闷的心情舒畅了很多。家里刚买回笔记本电脑，我第一件事情就是上网下载QQ。我对QQ的钟爱是其它任何软件都取代不了的。

我的英语不好，可还必须大量阅读原文资料，“金山快译”还真是帮了我不少忙。作为一款工作、学习辅助性软件，它实在是太棒了。

晶合后院 水蚕《后院基层群众生活手册》（节选）

来后院也有几个月了。后院东西还真不少，什么汉堡啊可乐啊，还有什么隐身稻草之类的尤物……细细一打看，哟，没pop啥事还都干不了。ok，目标明确，咱先把pop弄上4位数再说。

这年头不比以前，别一来论坛就先bc似的向大家问好啥的，俗！来论坛之前最好先潜潜水，看看最近流行啥。流行啥咱说啥，好歹得赶上后院的潮流不是。最近这bt啊，bc啊什么的不少人说，咱也不能落后啊。搞懂什么意思上来就发个贴，标题得极端，不能太中庸。让人上来就感觉咱是个有个性的人。极端不起来？得，那就来柔的，要多柔有多柔，别怕被人说什么阴盛阳衰，句句带着哭腔，自己总是被害，感觉没别人保护就不成。这帖子发出去看的人肯定不少，初级目标完成了。咱还不能闲着，up！帖子掉出前一版那是万万不成的，没话说？找话啊，大不了自己和自己版聊，让人看着越不正常越好，别人骂自己也不怕，反正这浮贴的作用起到了，咱就没白忙。

……

你看现在后院组织那么多，什么极乐一族啊，风之家族什么的，哪里没个小人的栖息之地啊。只要加进去，咱就得负责，还得特负责，大到管家族事务，小到教育个新群众什么的，该出手时咱都得出手，别怕累，好处在后面呢。等家族要选个官员什么的时候千万别错过，先发传呼把家族老大们都好好的拍一遍，别怕咱被耻笑。



小布什的选票还不是这么拉的？ok，这职务也有了，名声也算不小了。咱也不能光有名啊，现在社会都喜欢有学问的，咱也得做个学问人——咱要搞原创！

编辑部进行时

GOOD GOOD STUDY, DAY DAY UP

“不许打瞌睡，快起来！到时间了！”随着QQ上头像的闪动，人力资源部的kalody恶狠狠嚷道。于是，林晓推开键盘，揉了揉发涩的双眼，胡乱抓了个笔记本向外走；那边答笛也放下端详已久仍然只有一个毛病的显卡，向外走；冰河则将红色圆珠笔夹在耳朵上，喝了一大口水，向外走……会议室中，一个短袖T恤、精神抖擞、100%高鼻深目的老外正等在那里，旁边是他的中国搭档。“欢迎参加‘洋话连篇’培训！”老外说，“很高兴见到大家！”

充电，你必须活到老学到老！知识更新，竞争，英语是世界性语言之一。仅仅阅读力强是不够的，还必须会说，会说……林晓竭力想跟上老外的语速，但是脑子发昏，回忆励志的口号也赶不走瞌睡虫。受不了了，不午休不成啊……那边答笛叽哩咕噜地在介绍自己。他不是据称很久没有说英语了吗？看那老外点头颔首就知道答笛说得很好了，虽然不是老外的美式发音……咣当，林晓的头磕在会议室桌上了。头上立刻起了个不大不小的红包，清醒了。

一个小时的口语课结束，林晓长舒一口气，直奔自己的电脑。果然又有很多来信，第一封就是小虫同志的通知：“实用摄影基本技术培训第二讲定于明天下午2点，望准时参加。讲课内容为摄影镜头，包括透镜的基本知识、镜头镀膜、镜头像差、镜头光学特性、镜头种类及其特性。”第二封信来自主编助理：“2003年IT媒体从业人员的素质要求。”

无话可说，只能——将学习进行到底！

大众软件社区——晶合后院（CLUB.POPSOFT.COM.CN）欢迎你！
在后院，你会遇到志趣相投的朋友，与大软编辑零距离接触！

助他为乐

安徽 武新迪

在我们年级有“GAME小组”，遇上好游戏，大家齐心合力，错了，是齐心合钱去买。每个月总共都要花个300～400元（我们可是买Z版的），平均下来一个人才二三十块钱甚至更少。回家装个虚拟光驱，OK，每个人都可过把瘾。怎么样，用这个方法解决买Z版Money不够的困难不坏吧？要知道详情就“e”我好了，我的E－mail：clarkg@163.com。

LIKUN_ABC

都是看大软闹的，突然想玩一些老游戏。不知道谁那里有存货啊，能不能忍痛割爱……或者，租借几天也成呀！我想玩的是《炎龙骑士团》（Ⅰ、Ⅱ、外传），《神奇传说Ⅱ——时空道标》。谢谢大家。有的话要和我联络啊，我的E-mail是：Likun_abc@Sina.com。

向Walker大人问好，传说中的9号枪不要生锈了啊……

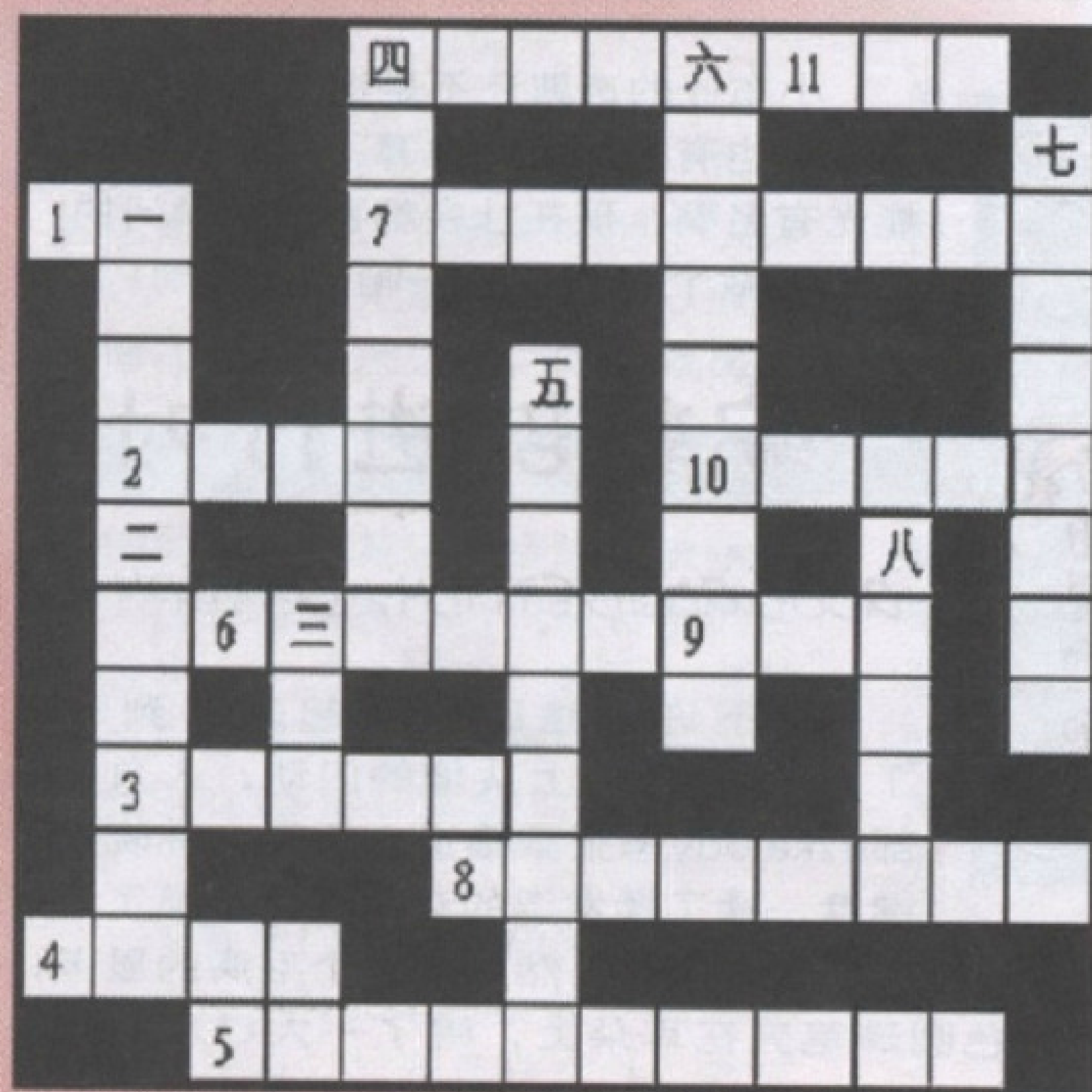
浙江 王祖坤

我要找个学习英语单词的小游戏，其内容大概是这样的：每个战士都代表一个词组、单词或者句子，当单词与单词、词组和词组结合起来能组成一个句子的时候，就可以打死另一个句子。谁知道这个游戏是什么？在哪里能找到？



晶合后院部分居民　　供图 sall

填字游戏



林晓：想不到编辑部的填字游戏那么受大家欢迎，立逼FLy同志再出一个。

这一次的主题是“软件”，也加了一些游戏和著名的IT公司进去。提醒大家，这次的填字游戏可是英文的，每个空格填一个英文字母。鉴于难度，林晓我决定提供2份奖品给最先告诉我正确答案的读者（E－mail和来信的各一份）。呵呵，奖品可是我精心准备的……暂时不告诉你。

横行

1.大众软件热门软件排行榜上经常榜首的网络即时寻呼软件。

2.一个音乐软件，可以搜寻并下载MP3，并有播放、刻录功能。通过会员制方式，使更多人分享彼此的音乐资料库。

3.全球性的网络公司，其网站以搜索引擎著称，并且是全球第一家提供互联网导航服务的网站。

4.非对称数字式用户线路，一种可供网络服务商提供ISP进行宽带接入的技术。

5.网络流媒体播放软件，实现音视频信息流技术化，提供的压缩算法压缩比极高。

6.图像浏览软件，兼有文件管理功能、图片处理功能。

7.一款成功的即时战略游戏，长期占据各种游戏排行榜，是职业游戏竞技比赛的重要内容。1998年由Blizzard制作发行

8.使用公用语言互相通信的计算机连接而成的全球网络。与国际电话系统相似，没有人能完全拥有或控制它，但连接以后却能使它象大型网络一样运转。

9.游戏修改软件，提供内存编辑功能和游戏地址存盘操作。

10.日本公司，在音响设备、摄影器材以及电子产品方面闻名全球。

11.Adobe可移植文档格式，全世界电子版文档分发的公开实用标准。

竖行

一.第一人称射击游戏，1996年上市，其对多人模式的完美支持使它迅速在互联网上走红，很快就演变为一个庞大的游戏系列。该游戏是FPS类游戏中最重要和最经典的游戏。

二.光盘刻录常用软件，功能全面，体积庞大。

三.恶性计算机病毒，首次发难全球计算机是在1998年的4月26日。其特征为破坏硬盘数据，并可能破坏BIOS程序。

四.一个著名的游戏制作公司，《命令与征服》以及《沙丘》系列游戏都是该公司出品。

五.功能单一的截图软件，支持DirectX，Glide。

六.全球最大的软件制作公司，每台计算机上几乎都装有这个公司的产品。该公司业务也涉及其它领域，比如游戏机。

七.法国游戏公司Cryo的系列冒险游戏，2003年推出了该系列的第3代。

八.一款刻录软件，其特点之一是可以超长刻录。



林晓：安排编辑们写榜评是一件很有趣的事情。因为能够逼迫这帮破人放下手里的活儿竖起耳朵听且满心想找理由脚底抹油的，除了偶们把9号枪藏在衣兜里以精益求精为审稿准则的Walker大人，就是每月拿着榜单和颜悦色的我了。面对榜单上变化不够风云起伏的排名，编辑们或苦笑或皱眉或敷衍或挠头，样子真的非常非常……令我愉快（我不会有BT嫌疑吧？）。

本期榜主“电子土豆”即偶们的硬件编辑答笛同志抱怨为什么不是硬件榜评，在偶们众人怒视之中，他于发稿前4小时完成了这份艰难的“功课”。

电子土豆的新年作业

■晶合实验室 答笛

3年前，差不多也是这个时候，还在上大三的我放寒假的第2天登上了K38次特快列车，开始了第1次北京之旅。不过那次纯粹只是逛逛，根本没想过把这座“陌生”的城市和自己的将来联系在一起。生活中总是存在许多不可预知的因素……记得上火车前顺手从书报摊上拿了本大软，躺在卧铺上饶有兴致地看着榜评中Walker大人讲述他跑到院子里的积雪上，用脚踩出一个大大的“Walker”，然后站在那里回忆“林教头风雪山神庙”……没想到3年后我居然要写TOPTEN榜评了！

唉，没办法，我这人没有Walker的创作天赋，本来想到了一个还凑合的创意，没想到被风行水捷足先登拿去写什么“软件和洗衣粉”了。郁闷了我好几分钟。既然刚才谈到了3年前，索性就把当时的软件排行榜拿出来，和今天的榜单放在一起瞧瞧。

2000 年 1 月软件排行榜	2003 年 1 月软件排行榜
网络相关：NetAnts（3）、FoxMail（8）、JetCar（11）、IE 5.5（13）、OICQ 99b（18）	网络相关：腾讯QQ（1）、FlashGet（5）、NetAnts（10）、IE 6.0（15）、MSN Messager（20）
病毒查杀：KV 300（7）、KILL98（12）、瑞星杀毒（14）	病毒查杀：金山毒霸（3）、瑞星杀毒（9）、KV 3000（18）
系统相关：MagicSet 2.95（19）、Norton Utilities 2000（20）	系统相关：Windows优化大师（4）、超级兔子魔法设置（13）、虚拟光驱（14）
媒体播放：Winamp 2.50e（1）、超级解霸 5.5（2）	媒体播放：RealPlayer（8）、金山影霸 2003（16）
词典/翻译：金山词霸 2000（4）、金山快译 2000（6）、东方快车世纪号（10）	词典/翻译：金山快译 2003（6）、金山词霸 2003（11）
游戏修改：FPE 2000（9）、金山游侠 II（并列15）	游戏修改：金山游侠 2002（2）
图形处理：Photoshop 5.5（15）	图形处理：Photoshop 7.1（19）
办公软件：WPS 2000（17）	办公软件：Office XP（17）
媒体创作：空缺	媒体创作：Flash MX（12）
压缩解压：空缺	压缩解压：WinRAR（7）
内码转换：Magicwin98（5）	内码转换：空缺

注：这里进行了一个简单的分类，每个类别中的软件按总排行榜中的得票（括号中各自的名次）顺序排列。

怎么样？从那看似简单的名次升降变化中，隐约能发现不少业界的变化吧？

大家很容易发现，现在上榜的软件中，与网络有关的软件仍然是最多的（5个），而且除FoxMail被MSN Messenger取代外，其他4个都还是换了新装的老熟人，但大都变换了位置：3年前的榜单上排在前面的是NetAnts（网络蚂蚁）、FoxMail和JetCar（网际快车，现在叫FlashGet），而OICQ（QQ当时的名称）倒数第1，在整个榜单上也是倒数第3，这说明当时大家上网时的主要工作还是下载和收发邮件；3年后，蚂蚁和快车互换了位置，FoxMail名落孙山，而QQ则跃居首位，新秀MSN Messager则第1次出现在榜单上。看来大家都是很实际的——电子邮件再快捷，也比不上即时通讯。

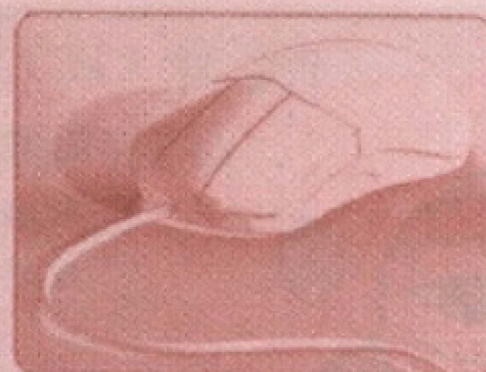
再来看看防病毒软件，老牌的KILL退隐江湖，同样历史悠久的KV300虽然给自己加了个“0”，仍不免被扔到最后面去了，也许还不如戴顶“XP”牌帽子更有效果；而在两位老大哥无限风光时仍在闺中待嫁的金山毒霸，如今却俨然当起了老大。媒体播放软件也是如此，RealPlayer一马当先，一直默默升级的Winamp退居幕后，这应该与宽带网的普及和RM电影的流行不无关系；曾被称为“装机必备”的超级解霸虽经过多次整容，仍不免被喜新厌旧的人们用金山影霸2003取代。至于游戏修改器，金山游侠依然笑傲江湖，“爱护皮椅（FPE）”估计在交锋中被打断了腿，回家休息去了。

其他方面呢，Photoshop的地位仍无人能撼动，Flash大家都还爱看；老诺顿被人忘却了，而曾高居第5位的Magicwin98，在Win2000/XP流行的时代已失去了作用；WinZip好一阵子没见了，WinRAR倒是冒了出来，只是希望Windows的下一个版本可别加入对RAR格式的支持。

金山可谓是喜忧参半，曾使金山名声大噪的WPS不觉间被Office XP挤出了“聚义厅”，重新做过“面膜”的金山快译和金山词霸则继续扛着大旗；而被冠以“世纪号”的东方快车，在新世纪的第4个年头却不知开到何处去了。看来叫什么并不重要，活干得好不好才是关键。P

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE





名称	版本号	名次	票数	升降	制作
腾讯QQ	2000CBuild0825c	1	712	○	深圳腾讯计算机系统公司
金山游侠	2002	2	624	○	金山公司
金山毒霸	2003	3	592	○	金山公司
Windows优化大师	5.2Build1103	4	446	○	鲁锦
网际快车FlashGet	1.40	5	346	↑	JetCar软件工作室
金山快译	2003	6	315	↑	金山公司
WinRAR	3.1	7	307	↓	Eugene Roshal
RealPlayer	9.0	8	181	↑	Realnetworks
瑞星杀毒软件	2003	9	177	↓	北京瑞星公司
NetAnts	1.25	10	168	○	洪以容
金山词霸	2003	11	167	○	金山公司
Flash	MX	12	162	↑	Macromedia
超级兔子魔法设置	4.97	13	161	○	蔡旋
虚拟光驱	7.10	14	159	○	东石软件公司
IE	6.0	15	148	○	Microsoft
金山影霸	2003	16	147	↓	金山公司
Office XP	2002	17	111	↑	Microsoft
KV江民杀毒王2003	2003	18	110	↓	北京江民公司
Photoshop	7.1	19	87	↑	Adobe Systems Ncorporated
MSN messenger	5.0	20	68	NEW	Microsoft

本榜所列软件版本号截止于2003年1月25日。本期网选选票截止时间为2003年1月25日（网选地址为http://topten.popsoft.com.cn/topsoft/default.htm）。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	8.1
ACDSee	5.0
Winamp	3.0
豪杰超级解霸	3000

热门软件下载排行榜

名次	软件名称	
1	Internet Explorer 6.0简体中文完全版Build 2600	36 105
2	FlashGet（Jetcar）网际快车中文版1.40	32 242
3	腾讯QQ2000C Build 0825稳定版	28 589
4	RealPlayer 8.0 Basic中文版6.0.9.584	28 287
5	NetAnts（网络蚂蚁）1.25	22 497
6	金山快译2002共享版	21 165
7	WinRAR官方中文版3.0	20 320
8	StreamBox VCR中文版1.0 Beta 3.1	14 394
9	QQ2000C（OICQ 2000C）简体标准版Build 0630c	13 343
10	Windows优化大师 5.2 Build 103	10 123

该榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

2003年1月幸运读者

北京 潘丽萍
特等奖：罗技极光旋貂滚轮鼠标1只。

海南省海口市 张伊欣
湖北省咸宁市 方 旭
福建省宁德市 邱 胜
天津民航学校 刘殊良
福建省福州市 李 莘
河南省郑州市 李义锋
江苏省连云港 王忠达
四川省成都市 张俊聪
黑龙江牡丹江 高 瑞
幸运奖：《金山毒霸》2003年金版各1套。

邮发代号：82-726

零售价：￥6.80元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN